昭和62年9月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第9号通巻11号
ナムコゲームのことならおまかせ
月刊エヌジー
NG
namco COMMUNITY MAGAZINE
SEPTEMBER 9
〈巻頭特集〉
デジタル・デビル物語（ストーリー） 女神転生
ダイダロスの塔全マップ公開
大攻略法
〈特別企画〉
ナムコに訊け
2大疑問に中村雅哉社長 NG編集室が応えます
〈アーケードゲーム新作情報〉
クエスター
この表紙にはまちがいがあります。
祭
〈ラジ・アメ スペシャル〉
これがラジ・アメだ!
それ行けワッショイ!

contents

NO.11

1987 9 SEPTEMBER

MONTHLY WORDS
〈表紙の言葉〉

それ行けワッショイ

それ行けワッショイ——日本的でとっても好きな言葉です。

ちなみにNG編集室の中に青森出身のメンバーがいます。（誰なのかはヒ・ミ・ツ）そこにはネブタというお祭り（8月2日～8月7日）があって、市民は短い夏をこのネブタにかけて熱エネルギーを燃やすのだそうです。

青森の人々は東北という土地柄から冬が長く、その間はジッとネブタを待つのだそうです。そして、そのエネルギーは真夏の夜をもこがし、パワフルさは、世界的にも有名です。

ところで日本人ほど、お祭り好きの民族はいないそうです。もちろんアメリカ人などもイベントを楽しみますが、彼らは多民族のために、一つになる手段として色々な演出がなければイベントそのものが成立しないという背景があるのです。

それに比べて、日本は世界でも珍しい単一民族国家。変な演出などなくても、心から楽しむ術を知っているのです。何しろ気心の知れた仲間なのですから。

気心の知れた仲間で一つのことを成し得て行く——素敵だと思いませんか？「ワッショイ、ワッショイ」という掛け声をかけてね……。

そう考えると現代人は「それ行けワッショイ」の気持ちが薄れてきたような気がしてなりません。ゲームにしても単純に楽しめるものは少なくなり、複雑で一部のマニア以外はとても攻略本でも見なければついていけない傾向にあります。

もちろん、それはそれでテクノロジーの進歩として意味のあることだとは思うのですが、問題はそれをプレイする方にあるのではないでしょうか？ 「それ行けワッショイ」この言葉を忘れなければ、ゲームはもっと楽しくなるハズですよ、きっと。

MESSAGE FOR READER

STAFF：Editor in chief 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・Art Director 丸樹正治・Photographer 塚田康和・Editorial Assistant 金子恭子・Writer 小野寺民也・Cover Illustration 横岡匠・Illustration 相馬哲也

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

—ダイダロスの塔全マップ大公開—

大攻略法

前号のNGでデジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生の概略を発表したところ、これが大反響。ゲームの前評判も『今までの中で最高のRPGだ』と高まってきている。そこで今回は、みんなの期待に応えて、ゲームの序盤・ダイダロスの塔の大攻略法を伝授するぞ!!

4.900円
9月11日新発売

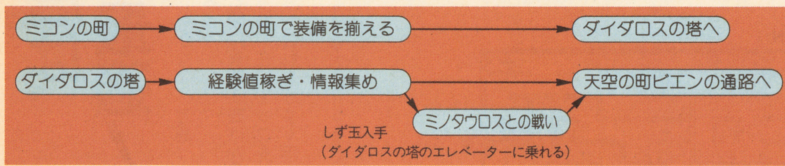
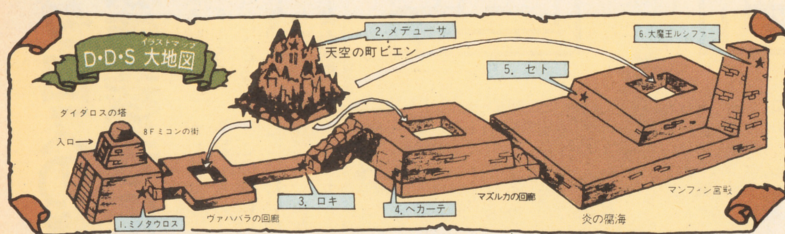
D・D・S 大地図(イラストマップ)

天空の町ビエン / 2. メデューサ / 6. 大魔王ルシファー / 5. セト / ダイダロスの塔 / 入口 / 8F ミコンの街 / 1. ミノタウロス / ヴァハバラの回廊 / 3. ロキ / 4. ヘカーテ / マズルカの回廊 / 炎の海 / マンフ・ン宮殿

ミコンの町 → ミコンの町で装備を揃える → ダイダロスの塔へ

ダイダロスの塔 → 経験値稼ぎ・情報集め → 天空の町ビエンの通路へ

経験値稼ぎ・情報集め → ミノタウロスとの戦い → 天空の町ビエンの通路へ

しず玉入手
(ダイダロスの塔のエレベーターに乗れる)

攻略への道 その1

まずはマップを見てゲームの流れを知る

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生は大きく分けて6つのエリアからできあがっている。まずはこの全体像をつかむことが攻略の第1歩だ。

天空の町ビエンに行け

ゲームがスタートすると、そこはダイダロスの塔ミコンの町。左にあるマップとフローチャートを見てみると一目りょう然、まず目指すのは、天空の町ビエンということだ。

この町にいくためにはダイダロスの塔で十分に経験(レベル10は欲しいところだ)を積み、ガルの盾を探し出し、これをガルに返すことが条件になっている。

もちろん天空の町ビエンに出現する敵はダイダロスの塔より数段強くなっているから、ダイダロスの塔にいるあいだに、できるだけ強い仲魔(ケルベロスはぜひとも味方につけたい)とパーティーを組む(話しかけが大切)ことも重要だ。

▲ダイダロスの塔の最後に待ち受けている魔王がこのミノタウロス。倒すと〝しず玉〟がもらえ、エレベーターが使えるぞ。

攻略への道 その2

キャラクター作成のポイントを知ろう!

ゲームを始める前にステイタス(強さ、知力、攻撃、機敏さ、運)ポイントを決めるけど、この意味を知ることが結構大切なんだ。

ステイタスの意味は?

中島と弓子のステイタスは右に書いたように5つの能力で構成されている。この能力はそれぞれ色々なことにかかわってくるから、説明することにするね。

●**強さ** 体力のことでHP等の全体的な強さ(耐久力)。また回復の時にも影響を及ぼす。

●**知力** 悪魔を仲魔にするための能力。弓子の場合は魔法の能力に影響する。

●**攻撃** 武器を扱う時の能力をさす。

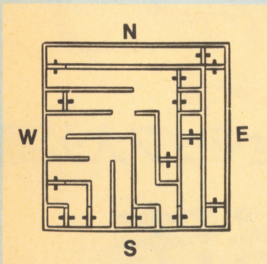
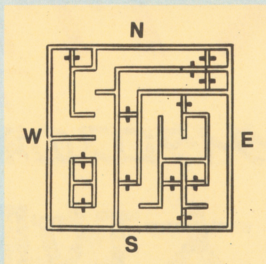
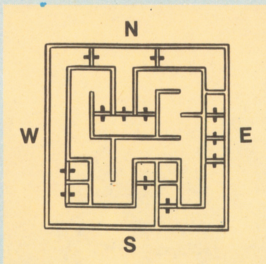
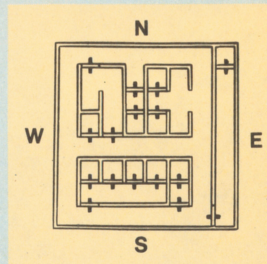
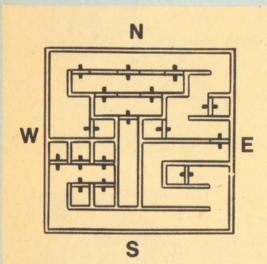
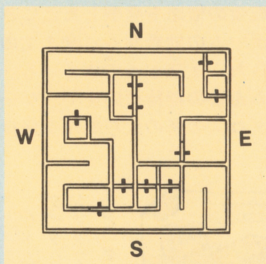
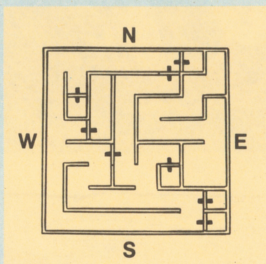
●**機敏さ** 素早さ。攻撃順と逃げやすさに影響する。

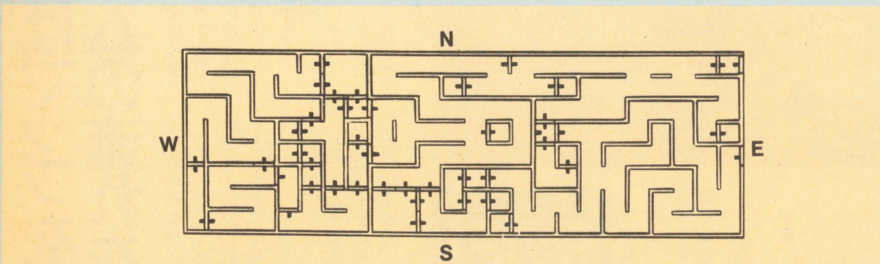
●**運** これは特に大切。ゲームを進める上でほとんどの事にかかわってくるんだ。

▲最初はやられやすいから強さを多めにネ

▲弓子の序盤戦は知力と機敏さがポイント

●ナムコ・ゲームミュージックVOL.1もVOL.2も、基板から直接録音された音なんだよ。曲は特にアレンジをしていなくって、編集で少々いじっている程度なんだ。だから、今回のこの2作は、かなりゲームに忠実な音を集めた作品になったと思うね。

これがダイダロスの塔の全マップだ

5F この階は下に降りる階段が2つある。どちらか片方の階段は3Ｆ以下に降りることができなくなってしまうから気を付けよう。最初の頃はこの辺でＨＰ切れになることが多いから、アブなくなったら８Ｆへ！

6F ７Ｆからの降り口は２つあるが、５Ｆへの降り口は１つしかないところ。そろそろ迷路が複雑になってきたから、どこに何があるのかしっかりと描き込んで、絶対に迷子にならないようにしよう。

7F ゲームを始めて、初めて敵と会うのが、この階だ。最初は階段の近くの門を行ったり来たりして弱い敵を倒し、経験値やマグネタイト宝玉魔っ貨などを稼ごう。この階でレベル６ぐらいにすると後がラク。

8F ここがミコンの町。パスワードを聞くことのできる長老がいるから何度も出入りすることになる。

2F さあ、あともうひと息。ダイダロスの塔の最終目的ミノタウロスはスグそこだ。この階では仲魔になるケルベロスなどが出現しやすいから話しかけて、味方にしてしまおう。そうしないと後がツライぞ。

3F ここは、大変に重要な意味を持つ階。それは秘密だ。だけど素通りできない階だということはハッキリ言っておくから、くまなく歩きまわるようにしようね。思わず嬉しくなるような事がキミを待ってるぞ。

4F この辺から敵が少し手強くなってくるから要注意。１Ｆのミノタウロスを倒していないキミはエレベーターを使えないからＨＰに余裕を持って闘うようにしようね。あせりは禁物だ。

N
W
E
S

1F まず、魔王ミノタウロスを倒して、しず玉を手に入れることが先決だ。そうすればエレベーターが使えるようになるから、８Ｆにある回復の泉に行ってＨＰやＭＰを回復したり、邪教の館に行って仲魔を合体させ強力なパーティーを作り上げてしまおう。仲魔は同時に３匹まで連れて歩くことができるから、この先のエリアの闘いが、いく分楽になるぞ。さて、問題はこの後だ。理想としては次は天空の町ビエンに行きたいのだけれどガルの盾を見つけて、誰かに返さなければいけないのだ。

拡大コピーをとって いろんなことを 描きこもう！

攻略への道 その3

ダイダロスの塔は、経験値稼ぎに最適！

ダイダロスの塔に出現する敵はそれほど強くはない。特に7F～5Fくらいの敵は楽に倒すことができるんだ。だからこの辺りで経験値をたくさん稼いで先に備えようね。
それと、仲魔にできる悪魔も何匹かいるから、これかな？ と思ったら話しかけてみよう。
この塔にいる間に最低3匹は仲魔につけたいからね。左にマップを載せておいたから、これをうまく活用しようぜ。

攻略への道 その4

イベントリーをうまく利用しろ

魔宮内にはイベントリーという秘密の場所がある。クリアには絶対に欠かせない場所だから、しっかり活用しようね。

ラグの店

○不思議なものばかり売っているお店。ここでは魔っ貨ではなくアメジストというもので買いものをするんだ。こんな所が他にもいっぱい……。

ミコンの町の長老

○コンティニュー・プレイのためのパスワードを教えてくれるところ。こまめにここに立ちよるようにしないと後で痛い目に会うことも……。

邪教の館

○死んだ仲間やキズ付いた仲間を甦えらせてくれる。また、仲魔を連れて行けば合体をしてくれる。だけど死んでいる仲魔がいたらできないんだ。

回復の泉

○魔っ貨を支払うとＨＰとＭＰを最大値まで回復してくれるうれしいところだ。でも受けている傷が大きいほど、お値段の方も高くつくけどね。

辺境の店

○武器と防具を売っている店。もちろん買いものをする時は魔っ貨が必要で、下取りもしてくれる親切なお店だ。でも、魔っ貨がないと、つめたい。

●今日、オリコンを手に取ると、また一週間で10位もアップ。すごい上昇カーブなのだ。ナムコ・ゲームミュージックＶＯＬ．１もやるじゃないか。オリコンで33位っていったらかなりの実力なんだよ。知ってた!? ＶＯＬ．２も楽しみだなあ。ウキウキ。

攻略への道 その5
武器や防具の性能を知らなきゃソンソン

武器と防具は辺境の店で買ったり、敵を倒してとったり、拾ったりして、手に入れるんだ。アイテムによって、中島用と弓子用、そして共用できるものもあるから注意しよう。では、その一部、比較的入手しやすいものを紹介するね。

①武器〔武器は刀剣類が中心。〕
○ジャックナイフ……ステンレス製のい型ナイフ。
○ヌンチャク……2本の棒を鎖でつないだ武器。連続攻撃可能。
○短剣……ステンレス製の短剣。
○サソリむち……皮製のむちの先端にナイフがついている武器。
○クサリ鎌……鎌と分銅を鎖でつないだもの。連続攻撃可能。
○かたな……日本刀。
○プラチナの短剣……プラチナ製で、〝かたな〟と同等以上の力を持つ。

②よろい〔敵の攻撃から身を守ってくれる〕
○コンバットスーツ……布製の普通の戦闘服。
○鎖かたびら……細い鎖で編んだよろい。
○ブレストプレート……?

③カブト〔魔法攻撃から身を守る〕
○ヘルメット……普通のヘルメット。
○ケブラーヘルメット……?
○魔除けのカブト……魔法に対して特に効果のあるカブト。

④盾〔敵の攻撃から身を守る。残念ながら、弓子は持てない〕
○樫の盾……樫で作った盾。
○鉄の盾……鉄製の盾。
○セラミクスの盾……丈夫な上に、たいへん軽い盾。

攻略への道 その6
ゲームのカギを握るアイテムの秘密!

魔宮の罠をきりぬけ、ルシファーを倒すためには、数多くのアイテムも必要になるんだ。これらは敵を倒して手に入れたり、イベントリーなどで手に入れることができるよ。その一部を紹介するね。

①アメジスト……紫水晶。ラグの店に持っていくと、お金のかわりとして使える。また、敵から逃げたい時はこれを与えれば必ず逃げることができるぞ。

②しず玉……魔王ミノタウロスが持っている。これをとるとダイダロスの塔のエレベーターが使えるようになるぞ! でも、このアイテムはそれだけじゃなく、後半戦にもっと重要な意味を持ってくるんだ。

③ガルの盾……どこかでこの盾を手に入れてガルの手に再び返すと、ビエンの町に行くことができるようになる。

④タバサの像……これがあると魔王メデューサの石化攻撃を防ぐことができるぞ。ウワサではビエンの町に隠されているというが……。

⑤雄牛のKEY……ビエンの町には何ヵ所かカギが掛かっていて入れない部屋がある。しかしこれがあれば大丈夫。持ち主は魔王メデューサだ。

⑥周遊券……天空の町ビエンからは空を飛んでいろんな場所にいけるようになっているんだけど、これがないと行けないんだ。このアイテムはメデューサを倒したあとでビエンの町の長老に会いに行くともらえるぞ。

⑦リックの腕輪……とらわれの身のリックを助けるともらえる。そしてその効力は……。

攻略への道 その7
魔法を使いこなすこと それも勝利への秘訣だ

マジックは弓子と仲魔だけが使えるんだ。仲魔の使えるマジックは限定されており、弓子の方はレベルが上がると(特に知力)、次第にマジックをマスターしていくぞ。弓子は移動時、戦闘時…いつでも使えるけど、仲魔たちは戦闘時にしか使えないから注意しよう。それでは左のマジックの一覧表を見てチョンマゲ。

(1)攻撃型魔法

魔法の種類	魔法名	魔法の効果
念動波	サイ	術者の念動波を集中し、小石を猛烈な速さで相手にぶつける。
	サイコ	念動波を直接ぶつけ、敵を弾き飛ばす強力な魔法。
	サイキック	強力な念動波を発するとともに真空状態の空間を作り出し、敵を切り刻む。
	サイクロン	想像を絶する念波が、敵の体をとらえ、そしてひねり潰す。
火炎	ボット	炎の塊を空宙に現出させ、敵に投げつける。
	ボットラー	剣となった炎は、敵めがけて襲いかかる。
	ボアットナ	術者の念じた所より、猛烈な火柱が巻起こり、敵を紅蓮の炎で焼き殺す。
	ガボアット	炎は高熱のために白く輝き、渦となり邪悪なものを一瞬にして焼きつくす。
凍結	ブリズ	冷気が相手を包みこみ、弱らせる。
	ブリザー	すさまじい吹雪が敵をなぶり、そして凍らせる。
	ブリザトン	一瞬にして敵からすべての熱を奪い、絶対0度で完全に凍結させる。
電撃	カンデ	術者の両の腕からは、まばゆいばかりの電光がほとばしり、敵を打ち据える。
	カンデオン	強烈な雷電が邪悪なものを打ち砕く。電気に弱いものはひとたまりもない。
		全身がまばゆいばかりに輝き、相手に向かって稲妻がほとばしる。
破魔	ハマ	聖なる水が、術者の指先よりほとばしる。破魔の魔法は、一体の悪魔を、神聖な力によって破壊する。
	ハッケ	霧状のものが相手の身体を包み、邪悪な存在を許さない。
	ハキョウ	小さな輝きが悪魔の上で瞬くと悪魔たちはたちまち灰となって崩れ去る。

(2)攻撃補助魔法

幻影	ドルミン	悪魔達の身構える前面に、幻の自分達の姿を出現させ、悪魔達の攻撃を引き付ける。術が冴えてくると、悪魔同志が敵に見えるように幻を現し、用心させ身動きできなくさせる。
混乱	プリンパ	悪魔達の心に直接影響を及ぼし、大きな動揺を与える。それは、恐怖や、虚無感や、訳のわからぬ衝動であったりする。悪魔達は攻撃を忘れるか、放心状態となる。
金縛	ノップ	悪魔達を念縛により、動けなくする。悪魔達は一切の行動を取ることができなくなり、攻撃を受けやすく、そのダメージも大きくなる。
魅了	マリンカリン	悪魔達の心を操ることを可能にする魔法。この魔力に捕えられた悪魔は、術者の姿に魅入り、身動き出来なくなる。
催眠	グッスリト	三人までの相手を眠らせる。

(3)防御型魔法

力	ハイパー	仲間の力を精神力によって高める。攻撃力があがる。
防壁	テトラジャ	魔法の壁で、相手の魔法(エナジードレイン)攻撃を防ぐ。
封魔	エトナ	気合いにより相手の魔力を封じる。しかし、相手よりも魔力が勝っていなくては効果がない。

(4)治癒型魔法

治癒	メディ	柔らかな光が仲間の傷ついた部分を照らし、その痛みを和らげ、傷をいやす。傷ついた仲間のMAXのHPの10%~30%だけHPが回復する。しかし悪魔を治す時は1/4しか効果がない。
	メディカ	光が仲間全体を照らしだすと、生きる活力がみんなの体からよみがえる。仲間全員にメディがかけられたと同じ効果がある。
	メディカル	暖かな光が仲間の体を包み、傷を完全に治す。HPをMAXまで回復できる。
覚醒	パッチ	仲間の心に直接呼びかけることにより、混乱、睡眠、誘導の状態より正気に戻す。失敗する時もある。
浄化	クリンク	清浄な気の奔流により、死以外ならばいかなる状態も元に戻すことができる。失敗する時がある。
復活	リカーム	人智を越えた、神聖なる力の動きにより、死者を蘇えらせる。HPもMAXになり、まったく健康状態にまで回復できる。失敗する時がある。

(5)特殊な魔法

降魔	サバト	ハンドヘルドコンピュータなしで、悪魔を呼び出す事が出来る。(マッカは必要)
パスワード	スワードナ	どこでもパスワードを見ることができる。戦闘中は使えない。
帰還	スタルト	どこからでもスタートのミコンの町に戻れる。
透視	マッパー	通常では見る事のできない空間を、弓子の魔力によって、全員の頭の中に直接映し出す。
吸魔	キュマ	味方の悪魔の魔法が吸いとられる(敵のみ使用)。
特殊な魔法	エナジードレイン	レベルを下げられ、HP、MPまでも減らされる(敵のみ使用)。

●アレンジをあまり加えないでレコードを作ると、期間的にはとても早くできる。でも、ミュージックスタッフとしては、レコード自体に対する思い入れが少ないので少し物足りない。そこで今度は、もっと工夫を凝らした楽しい作品をと考えているところなんだ。

攻略への道 最終編

敵を知り己れを知ること 最後はやっぱりこれだね

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生〈悪魔表〉

デジタル・デビル物語 女神転生には150以上にも及ぶ敵キャラが登場する。こいつらの特性を知らなきゃ話にならないってわけだ。下には一覧表だけ掲げておいたから、詳しいことは自分で調べてみてくれ！

5つの種族

敵 敵は全部で10種族もいるんだ。コイツラはとっても凶悪な悪魔達だぞ。だから決して仲間になってはいけないよ。

中立 4種族の悪魔は単独で現れた時、話しかけると仲間になるかもよ。

合体 仲間の6種族の悪魔を合体すると生まれるぞ。

魔族

敵（属性）

夜魔（サキュバス）
夜魔は実体のナイもの、魔術に長けたものが多い。シャドウ、メフィストフェレス、カイムロアなどの悪魔がいる。

邪神（アシュラ）
邪神は力があり、強力な魔力を操っている。アシュラの他に、ゾマ、ベルゼブブ、ベヘモス、バァルなどがいる。

魔王（ロキ）
知力、体力が強大な魔王に出会ったら逃げろ。ミノタウロス、ルシファー、ヘカーテ、セト、メデューサなどがいる。

中立（属性）

妖精（フォーモリア）
妖精は体力がないけど素早く、魔法使いがウマイ。ボーグル、プーカ、ドリアード、トロール、ゴブリンエルフなどの悪魔がいるぞ。

合体（属性）

幻魔
幻魔は魔族でも、バランスのとれた強さをもつ。ジン、ハヌマーン、クーフーリン、ツクヨミ、ラクシュミ、アルラウネがいる。

魔神
最も強力な味方。魔力に優れ、防御力が高い神々。クリシュナ、ガネーシャ、ロキのライバルのオーディンがいる。

鬼族

邪鬼（キングトロール、オーニ）
邪鬼は体力、攻撃力がある。一般に強いものは体力、魔力があり、弱いものは敏しょう性に優れているぞ。サイクロプス、エキム、オーガ、ガーゴイム、などがいる。

鬼女（ターラガ、ハーピー）
魔力、攻撃力に優れた鬼女は、風のように速く、氷のように残忍だ。ターラガ、ハーピーの他にランダ、ナアス、アルケニー、ファライなど鬼族の猛々しい魔女がいる。

獣人（ウェアウルフ、ラミア）
獣人は、魔法はあまり使わず野性的な攻撃をし、知能が高い。ギルタブ、オリアス、ソラス、セイレーン、レムリアン、ウェアキャット、ヘケットなどがラミア、ウェアウルフの他にいる。

鬼神
悪魔達の中でも飛び抜けた力を秘めている荒ぶる神々である。カーリー、スサノオ、トール、ヤシャ、ナーガなど、鬼神はすべて5種類いるぞ。鬼族だけあってどれもこれも、力はかなり強いので、仲間の悪魔を合体させて生まれさせれば、強力な悪魔になってくれるだろうね。

霊族

悪霊（ミイラ）
魔法は稀に使い、強力なモ、はいない。ゴースト、ラフィンスカル、ゾンビなどいる。

幽鬼（ハクマ・ブドー、ブラック・ナイト、バンパイヤ）
幽鬼は、強じんな体力と攻撃力を兼ねている。どちらかというと、鬼族に近く、血に飢えた、恐ろしい死霊達である。ディーバ、デュラハーン、アクカル、ファラオなどが、ハクマブドゥー、バンパイヤ、ブラックナイトの他にいる。全部で7種類いるぞ。

地霊（ジャイアント、ラケー）
大地の精霊の霊族である地霊は、戦闘的なモノは少なく、全体的に体力と防御力が優れているモノが多い。ジャイアント、ラケーの他、ドワーフ、ファンガス、ヴィー、ヨモツシコメ、小さなノームがいる。

精霊
精霊達は、魔族の妖精よりもセンサイな悪魔である。魔力はとっても強力なので合体させて仲間になると心強いと思うよ。精霊の種類は全部で6種類、バズス、サラマンダー、カワンチャ、ケルビー、クタム、トレントなど自然の霊達ばかりである。

獣族

幻獣（スキュラ、サーペント）
魔法を使うモノは少なく、力だけで攻撃するモノが多い。龍の仲間に属するモノは危険な存在が多い。コカトライス、タムズ、タランテラ、アピペ、バグ、バシムなど。

妖獣（ゴーゴン、ティホン）
魔力を持った強力な獣族。力の攻撃の他に、毒ガス、火炎など特殊攻撃もする。ティアマット、ヌエ、ヒドラ、フェンリス、オルトロス、マンティコア、バレフールがいる。

魔獣（ワイバーン、ケツアルカトル）
獣族の仲間の魔獣は、魔法はあまり使わないけど、たまに変わった能力を持ったものもいる。ケルベロス、バジリスク、ババラ、ストーンカ、バンダー、キャンサー、ネコマタなどがいる。

聖獣
聖獣は力強い獣族である。ドーン、セベク、アピス、ラゴーン、バグ、バステトなどがいるから合体させて誕生させてみてね。

神獣
神獣は、獣族の中でも絶大な攻撃力をもった神の化身である。ウォンロン、バロン、スフィンクス、アヌビス、キマイラなど。

外道

物怪

外道は、絶対に仲間にならない悪魔の物怪だけあって、中立、合体という属性は一切もっていない。物怪は、正体のとらえどころがなく、いったい命が本当にあるかどうかもわからないイヤーなヤツ。魔法もあまり使わず、スライムや、ホルターガイスト、マイコニドロ、スライムヘドロ、ピンクルーパー、マッドスラッグ、ウィル・オ・ウィスプがいる。

●悪魔に対する心がまえ

POINT 1 悪魔の強さと月の関係は…
悪魔の強さは月と非常に密接な関係があるんだ。それにも3種類あって、満月の時強くて、月が欠けると弱いタイプと、やや影響されるタイプ、ほとんど影響を受けないやつである。

POINT 2 合体させてもレベルが低いと…
邪教の館へ行けば普通は悪魔を合体させることができるのだけど、悪魔のレベルが高くて中島のレベルが低いような場合は、連れて歩くことができないから合体をことわられるんだ。

POINT 3 同時に3匹までパーティー組める
仲魔は同時に3匹まで連れて歩くことができる。だからできるだけ強い仲魔を集めたいものだ。そのためには合体につぐ合体をくり返して精鋭のメンバーを作り出すことだね。

この写真は、ナムコ本社で昨年行われたファン感謝デーのもの。そう、とても嬉しいことにナムコにはナムコにあこがれるたくさんのファンがいるんだ。そんなファンからよせられた2大疑問にこの企画でドーンと応えちゃおうってワケ。

NG読者100人?に聞きました

ナムコに訊け

2大疑問に 中村雅哉社長 NG編集室 が応えます

ぎもん 1

ナムコに入社したいでも、どうしたら…

Q　ボクはナムコに入りたいんだけど、どんな学校に入って、どんな勉強をしたらいいのか分かりません。お願いです。ぜひとも入社したいのでアドバイスをください――このような質問がNGにたくさん寄せられています。

そんなアナタの疑問に中村雅哉社長が応えます

というわけで、8月の某日、NG編集室のオヤジが皆の疑問を胸にかかえて中村社長のところに伺ってきました。そして、出てきた答えは意外や意外……この続きは本文を読んでのお楽しみ。

――ナムコに入社するためにはどのようなことを心がけたらいいのでしょうか?

社長　それは年代によって少し違ってきますね。たとえば中学生ぐらいであれば人間の基礎固めとしてシッカリ勉強してもらいたいですね。それが後になって力となると思うのです。でも、最終的なところでは、そういった常識的な部分以外でも、しっかりとした個性を持ったユニークな才能が望ましいですね。

以前、小社の出した求人広告に**『集まれ前科者』**と題し、こんなコピーを入れたことがありました。

「私の前科」――3歳初犯。姉さんの〝ミルク飲み人形〟をバラバラにする。10歳：兄きのトランジスタラジオをこっそり分解。復元できず、なぐられる。13歳：中学入学。記念に買ってもらった腕時計を早速分解。

(中略)…………………

中はどうなってんだろう?　こんな素朴な疑問から、父や兄の大切にしていた物を壊したり分解したり。そのたびに叱られてもドライバーを手にした時のときめき、創造の世界を垣間見る喜びに魅せられ〝小さな前科〟が増えていった幼い日――

あの頃の好奇心、泥の山さえお城にしてしまう素晴しい想像力、創造性ある〝遊び心〟。未だこれらを失っていない若者を、namcoは求めます。

……と、一貫した姿勢としては、このコピーに表わされている人材が欲しいのです。

つまり、好奇心が豊かで、自分の目で見て、自分の頭で考える、バイタリティあふれる若者を期待しているのです。

私は、企業の発展は社員の能力によるものと常に考えています。だからこそ学歴にとらわれた平均的な能力を持つものよりも、何か一つでいいから特異な才能を持つ人に食指を動かされるのです。

――社長がNG読者の年代だったころは、どんな少年だったのでしょう。

社長　NGには、みなさん将来への不安感等が寄せられているようですが、私とてみなさんと一緒でした。

私の場合、戦争も体験しています し、世の中のこと、そして自分のこと……色々思い悩みましたよ。でも、私はそこで発想の転換をしてみたんです。「やらなければいけない」と思ったら、とてもつらいことですからね。だから「ぼくはこの仕事がやりたいんだ」というように自分なりにアレンジして、楽しみながらするようにしたんです。

その繰り返しで現在までやってきたようなものなのですよ。

個性あふれる人間であれ

●今回、「アメリカ体験記」を書いてくれたおてら氏は、季刊のNGの頃「プロレス体験記」を書いたあのおてら翁なのだ。今回は小生という言い方を変え、ぐっと若々しい感じになったのだが、もしかして、実はかなり…と見抜いた人もいたかもしれないね。ウハッ。

参考までに

ナムコ社員 ケース・スタディ

中村社長のインタビューを読んでくれて大体のところは分ってもらえたと思うけど、さて、実際のケースは一体どうなのだろう。タイプ別に分けてみたよ。

べらんめぃ！仕事しろい型

タイプA

性格・凶暴（だが、涙もろい）
趣味・エアガン
好きな言葉・勝負したろじゃない
特徴・よく怒鳴る！

ナムコの生んだいわゆる『がんこ職人』タイプの社員。なにを隠そう、このエモーショナル・トイの企画者のA氏はこのタイプ。

このタイプの特徴はとても職人気質（しょくにんかたぎ——と読みます。きしっと読んだ人は、それ以降このタイプの人と口をきくことはなくなるでしょう）なところから、少しでも筋の違うことを相手がしてしまうと、ヘソを曲げて『べらんめぃ』と怒鳴るところがある。だがひと度、仕事が気に入り、周囲の人との会話がうまく成立したときには、とてつもないパワーを発揮してしまうのだ。

ナムコの中において、このタイプが活躍する場面は、なんと言っても社内プレゼン（企画案を提出することや、作品を提示すること）の折。なぜなら、中村社長はこのタイプの人間に非常に弱い（負けるってことじゃなくて魅かれるってことだよ）という傾向が見うけられるからだ。

一度や二度の失敗は何とも思わないこのパワーがきっと社長の心をつき動かすのだろう。キミもナムコに入社したければ、このタイプで迫るのも一考というわけだ。

ただし、これはNG編集室の独断と偏見において書かれたものであるので、成功するかどうかは保障の限りではない。アシカラズ……最後に……

「仕事は金じゃない。要は中味と美しさと実績が問題なんだ」というのが口ぐせのタイプでもある。

プラモ好きの父っちゃんぼうや

(一)仕様　高さ／1670㎜　横幅／458㎜　重量／58kg　(二)特徴　石森章太郎型空気取入口　(三)使用上の注意　洗浄は業者（風呂屋）で

ナムコにはこのタイプが実に多い。どんなタイプかというと社内報の自己紹介文に右のようなわけのわからないデータ文を書くやつだ。

それに加えて、趣味は大体プラモデルかアニメときている——そう、この手はいわずと知れた開発スタッフに多いのだ。

だけど誤解してもらっては困る。プラモデルが好きでアニメが好き——それならぼくも……と思う読者は多いだろうけど、彼らは半端じゃないんだ。プラモデルを作らせればプロ顔まけ、型どりまで自分でやってしまう強者（これは決して仕事でやっているのではない）で、アニメを描かせれば、どーしてナムコでその仕事をしないのかと思うほどの腕前だったりするのだ。

でも、弱点はある。彼らはどこからが仕事でどこからが趣味なのか区別がつかない人種なのである。それもまた、長所なのではあるけれど、仲々結果として表われにくいのがタマにキズだ。

このタイプには中村社長はこう言う。

「通りいっぺんの優等生はいらないんですよ。見た目は少々アブナッカシイ人でも、そうした徹底した遊びのほうを私は買います」

ナムコから生まれるビデオゲーム等の製品はこういった人々の手によるものがほとんどなのだから、それもうなづける。片手にラジコンを持った天才(?)たちというわけだ。

こんなヤツいるわけねーよ

タイプC

成績・可もなく不可なく前科なく。
特技・目立たずにしぶとく生きる。
趣味・なし
ニックネーム・金魚のウンチ

最後に、ナムコには絶対入れないタイプを紹介しよう。それは一口に言えば個性のない無気力タイプの人間だ。適当に働いて給料だけもらえればいいやという人は、どうぞ他をあたってみてください。

ただ、右にあるデータで注意しなくてはならないポイントは「目立たない」——というところにある。どうしてかと言えば、これも徹底して目立たない能力を持っていれば個性につながるからだ。

ナムコは度量の大きい会社だから、そういったタイプでも〝オモシロイ〟の一言で入社できてしまうことがあるのだ。

それはそれで一つの大きな才能だからね。だから、ナムコに入ることのできる才能とは世間一般にいわれているカッコイイものでなくてもいいってわけ。

実際にナムコには大学8年まで（なんと留年4回）在籍して、キッチリ入社して管理職にまでものすごいスピードでかけ昇った強者もいるのだ。（もちろん、その人物はただ単に留年していたわけじゃなく、アメリカン・フットボールをこよなく愛し、それに一生懸命になったためなのだ）

もうそろそろ分かったかな？　ナムコには平均的な能力は望まれていないってわけなんだ。他のことは少々劣っていても、何か一つキラリと輝いたものがあれば入社のチャンスが出てくるってわけだ。

ただし、最後に要注意。それもこれも基本的な部分がしっかりした人物じゃなければムリだけどネ。

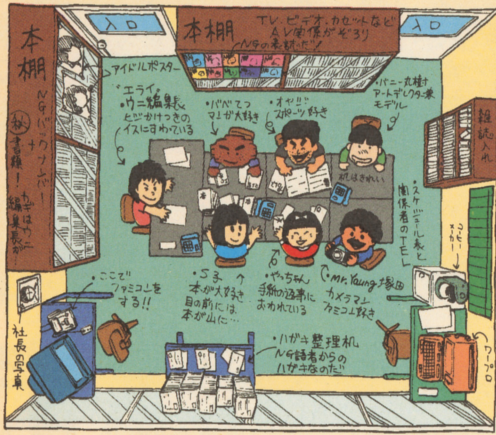
ナムコに訊け

●おてら氏の言うヒアリングについての意見は納得。そこで、映画も極力字幕を見ないで聞きとろうとがんばった私だが、さすがにあのエディ・マーフィの弾丸英語はわからないよね。かつては英文科で4年も英語漬けになっていたのに…トホホホなのだった。（ガリル）

ぎもん2 NGに入りたいよー だからさー入れて!

Q 今年になって「NGに入りたい」って人がたくさん増えてきたみたい。やっぱり、月刊になって、みんながNGを手にするチャンスが増えたからなのかなー。どっちにしても嬉しいことだから私、ウニが答えちゃいますね。

NGはどんな仕事なのか 私、ウニ編集長が応えます

▲ファン感謝デーに参加した時の私。いつもは素顔をみんなの前には出したくないんだけど、この時だけは出してしまった。失敗かな。

3F NG編集室 見取図
全面窓、前に見えるのは矢口消防所、消防士さんの着がえも見える

NGに寄せられてくるハガキを見ていると、みなさんは〝編集〟という仕事をスゴク楽しい仕事のようにとらえているみたいだね。

もちろん、楽しい仕事には違いないんだけど、結構大変なこともあるんだよ。

実際、私も学生のころは「本なんて原稿書く以外にどんな仕事があるんだろう」なあんて思っていたんだもん。それがいざ自分が作るハメ(?)になると、「こんなに仕事があるの」と思ったものなのさ。

今回はみなさんに、ある程度の仕事内容を説明しますので、NGに入りたいかどうかは読んでみてからにしたらいいんじゃないかな。(読んでから、やーめたっていうのは、チョットさびしいな、でも……)

①企画案を立てる(詳しい進行は下の進行スケジュール表を見てネ)

これがね、けっこう大切なことなんだ。なぜかっていうと、みなさんから見ればナムコは一つの会社かも知れないけど、実はその中にもたくさんの部署があるから、情報収集が大変なわけなの。その他にも自主企画案も立てなきゃいけないしで、けっこうシブイ作業なんだ。もちろん読者のみんなのハガキに目を通すのは基本だよ。

②企画会議

これはね、各編集者が集めた情報と企画を一挙に持ち出して討論する場なんだ。ここで決まったことが本になるってわけなんだ。

③台割作成

企画を立ててもそれを何ページでやってカラーかモノクロか——なあんて事を決めなくちゃいけないわけ。

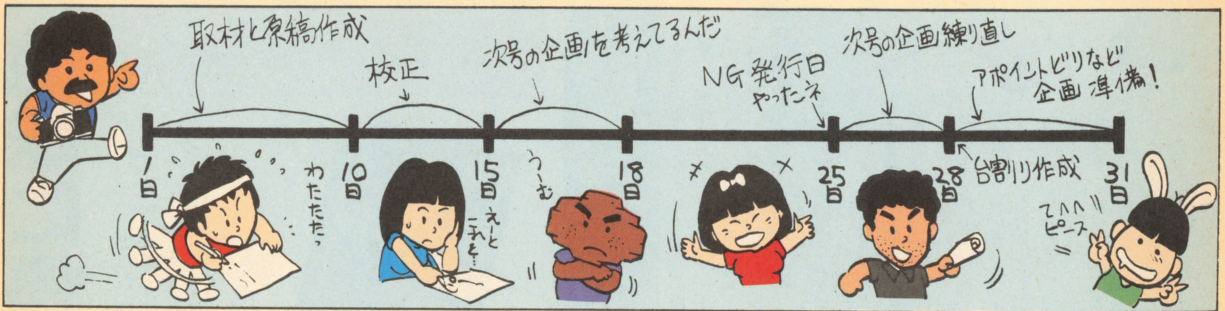
④担当会議

でき上がった台割を元に企画ごとの担当者を決めるんだ。ちなみにNGは立候補制です。

⑤原稿作成

これは特に説明しなくても分かるよね。

⑥以下校正、印刷

みんなに説明するにはゲームのバグ出し作業とでも言えばいいかな? 本のマチガイを探すワケ。そして印刷して製本して本になって、みんなの手もとに届くんだよ。わかった?

NG編集室用語集

台割 ページ番号と企画案が書いてある表。これをもとにみんな仕事をするんだ。

レイアウト 本編の中には出てこなかった言葉なんだけど、これがないと本ができません。これはね、まさに本の設計図。どこに写真が入って文章が入って……なんて細かいことがいっぱい書かれてあるんだよ。

原稿 みなさんは普通に考えると文字原稿のことを思い浮かべるでしょ。でも印刷関係者の間では写真のことも写真原稿と呼ぶんだよ。

スタイリスト 一般的には服の着せつけをやってくれる人と理解しているみたいだけど、実は少し違うんだ。色々な物を集めてきて(ヒドイ時はポストや電信柱まで)撮影がスムーズに進むように心配りしてくれる人のことなんだ。

(番外編)

くさい NGではこの言葉を○○しそうだなという時に使う。使用例「今日オヤジはくさいぞ」

タコ これは、そのままの言葉。厳しい編集の世界にはよく出てくる言葉なんだ。ドヘー。

ヨカッタネ NGでこの言葉が使われる場合、多分にバカにしている要素が含まれているんだ。同義語に、『**だから**』というのがあるよ。

その部分 一体これは、どの部分をさすのだろう? よく分からないけど、みんなが使っている言葉だ。特にS子が使うんだ。

滝沢 東京の○袋の某所にあるNG編集員第2の仕事場なのだ。

●先月号のナムコグッズミニカタログは、どうだったかな? 物販店が近くにないよ～って泣いてる人も多いだろうけどガマンしてね。いつかきっと、キミの家のそばにも物販店をOPENさせるべくナムコも頑張っていくから、それまでは遠くて近いお店に行ってね。

アーケード NEW GAME

スペースファンタジーゲーム

―9月上旬登場予定―

クエスター QUESTER

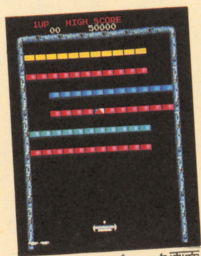
STORY

キミは宇宙探究船「ハインダー号」のパイロットだ。キミの使命は、宇宙空間に浮かぶ33のブロック生物陣地を撃破し、無事、緑の地球に戻ってくることにある。準備は整った、さぁ、出撃しよう！

宇宙生物を全滅させ、地球に帰還しろ！

クエスターは、ボールを打ち返してブロックを破壊する、というきわめて単純明快なゲームなんだ！

難しすぎてわかりにくいと言われる最近のナムコ・アーケードゲームの中では例外的と言えるかもしれないね。一見してとてもとっつきやすいしわかりやすい。そして、誰にでも楽しめるゲームなのだ。

たとえ何も知らずに始めても、すぐうまくなれると思うけど、NG読者のために少し内容を紹介しよう！

▲色彩やかなブロック画面は、ボクらに広大な宇宙と夢を与えてくれる。

遊び方―

パドルを操作してボールを打ち、ブロック生物を破壊するのが目的。ポイントはパドルの操作だ。与えられるボールは3発。さあキミは何面まで行けるか!?

これがブロック生物だ

〈破壊可能なブロック〉

●**ノーマルブロック**　色は赤、黄、青など8色ある。耐久ブロックと違い、一回あてれば破壊できる。

●**耐久ブロック**　ピンク系のブロック。複数回あてなければ壊れない。色が濃いものほど耐久力があるぞ。

●**ブリードブロック**　4つに区切られた模様がチラチラ光っているもの。別名、増殖ブロックというように、じわじわと増殖してくる。こいつは連打で攻撃するのがコツ。

〈破壊不可能なブロック〉

●**ストーンブロック**　グレーのブロックがそれ。

●**スピードアップブロック**　中の三角形が赤いもの。これにあたるとスピードアップする。

●**スピードダウンブロック**　中の三角形が青いもの。これにあたるとスピードダウンする。

さ、キミも早くブロック生物の特徴を覚えてプレイしてね。

ブロックの種類

敵のブロック生物は6種類、特徴をつかんで攻撃しよう

敵のブロックは、大きく分けると6種類ある。特にクエスターならではのユニークなものが**ブリードブロック**だ。これが増殖して降りてくるとやっかいなので早めにやっつけておくといいね。

誰にでも楽しめるゴキゲンなゲームだぜ！

▲ブロックを破壊する時の音は、キミを瞑想の世界へと誘う。情緒豊かなゲームだ。

横壁の秘密がわかってくるとますますゲームがおもしろい

一見何の意味もなさそうな横の壁にも実は秘密がある。ひとつは、ボールの破壊力をアップさせる性質。横壁にあたるごとにボールの破壊力は強くなっていくんだ。もうひとつはボールの分裂。横壁にボールが50回ほどあたると、ボールはジラジラしてきて、そのうち分裂するんだ。分裂をするとボールのスピードが半減するので、スピードダウンの作戦として利用することができるぞ。こんなことを知っておくとますますゲームがおもしろくなるね！

▲ゲームの攻略法を掴めば、もうブロックに恐れることはない。あとはキミの反射神経が問題さ。

破壊されたブロックからアイテムたちが出現する

破壊されたブロックからは3つのアイテムが出現するぞ。お得なアイテムはうまく利用しよう。

〈アイテム〉

●**グロリアル**　ポイント数は1から9。表示されているポイント数だけパドルの長さが伸びる。

●**ライナル**　下部にラインができ、ボールのキャッチミスを一回防いでくれる。とっても嬉しいアイテムなんだ。

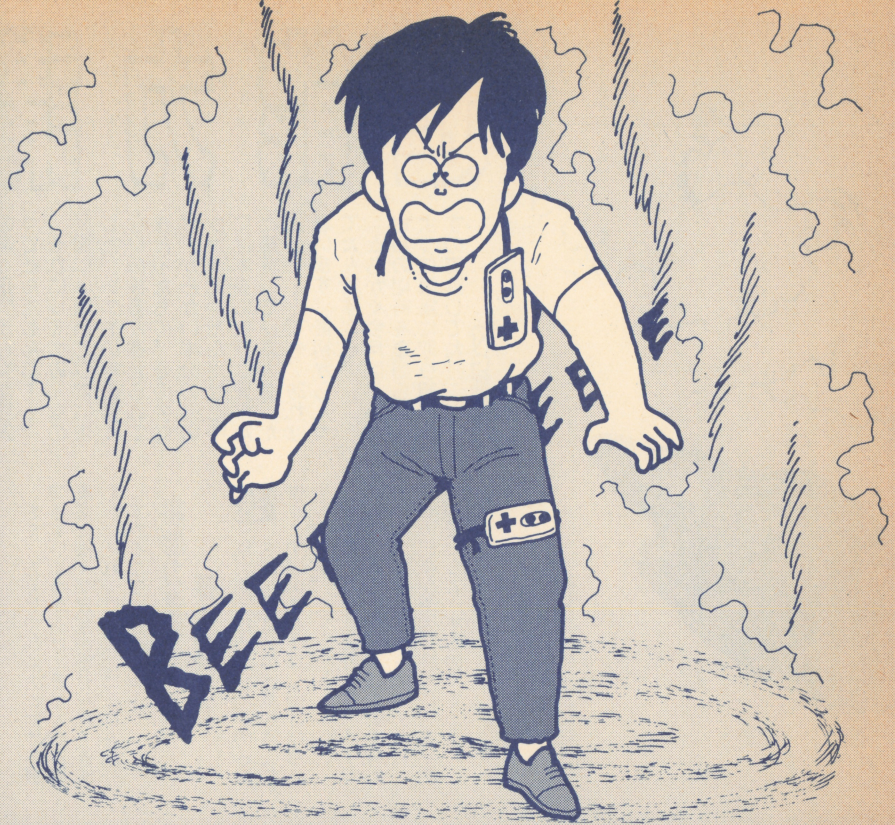
●**バリアル**　これがあった位置にバリアが出現し、その中にボールが入ればボールは分裂する。

〈特別おまけアイテム〉

●**スペシャルフラッグ**　これを取ると、パドルの数がひとつ増える。たった2回しか画面に登場しないんだ。

〈敵〉

●**キラーメテオ**　これにあたると伸びた状態のパドルは小さくなってしまう。要注意！ドクロ顔した岩なんだ。

NG FORUM

NGフォーラム

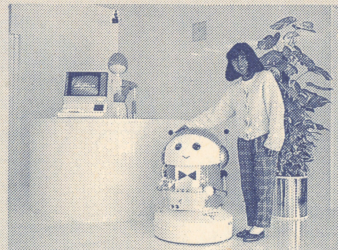
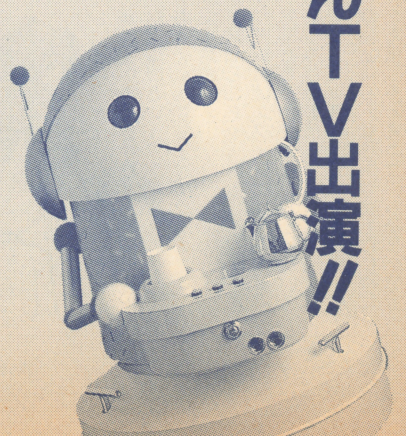
今号からド〜ンと登場しちゃった「NGフォーラム」。超能力講座、NiceだGoiceだ情報局、NATURE SPECIAL、ビデオゲーム英語セミナー、ハードウェアサポート、コンピュータ講座……キミの知りたい情報でいっぱいだゾ！　さぁ、元気よくいってみよう！

TV番組情報

キュージくんTV出演!!

みんなに、夏休み最後のビックニュースがあるゾ。ナムコのロボットがテレビに出演するんだ。日時は、8月29日(土)午前10・30〜10・50、NHK教育テレビ、「マイジャパン・ロボット産業」必ず見てネ！

テレビに出演するのは、東京のナムコ本社で、来客の方を御案内している、受付ロボット「説明小町」と来客の方を接待している、給仕ロボット「キュージくん」。

番組自体が20分間しかないために

▲上の2人？　が、テレホン大作戦で活躍している、まかちゃん（右）とキュージくん（左）だよ

キュージくんが出演するのは、たったの2〜3分間しかないんだ……。でも、キュージくんをNGや雑誌でしか見たことない人や、テレホン大作戦で声しか聞いたことのない人にはオススメの情報だね。だって、動くキュージくんが見られるんだもん、ワクワクしちゃうね。

この「マイジャパン・ロボット産業」という番組は、在日外国人の目から見た日本の産業の〃今〃を紹介する夏休みの特別番組なんだ。

教育テレビということもあって、マジメな番組なんだけど、日本を代表して、ナムコのロボットが紹介されるなんて最高にウレシイことだね。

超能力講座

月刊NG
特別連載企画
第5回

いきなりゴメンネの巻

前回は読者のみなさんには大変失礼なことをしてしまいました。空白問題の答が入っていたんだからね。まったく、もうスミマセン。

反省しています。ゴメンネ。先月号の空白問題の答〝正〟がしっかり入ってたんだもんね……。
それにしてもみんなの反響には驚いてしまいました。いつもの号の倍くらいの投書が寄せられてきたんだもの。その中には、からかい半分のものが大半だったんだけど中には本当に自分は見えたと錯覚している人もいたようで……でも、あれは違います。最初から入ってたんですから。
ともかく今月は、みなさんの期待を裏切らないように慎重に取り組みますので許してね。

（NG編集室）

超能力大激論会開催

さて、先月号で超能力に対する疑問点をいくつかあげてみたところ編集室に様々な意見が寄せられてきました。それでは、ここにそれを紹介してみることにしましょう。

超能力者を探さないで

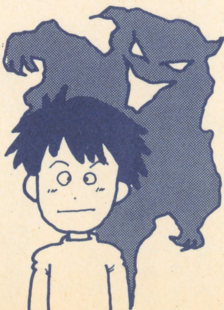
超能力講座担当スタッフのみなさんへ。自分の意見を素直に書きます。エスパー探しだけは中止すべきです。
理由はいくつかあります。まず超能力者の戦力化を米ソは本気で考えているフシがあるからです。もし、NGの記事が原因で読者に行方不明者がでたらどうするのですか？
（中略）

さらに札幌市の名無しさんのようにESPを使えない者から見るとエスパーは本当に化物的なものでしかありません。今後エスパーが増加するのは十分に考えられることですし、そうなるとユリ・ゲラーやテレビでインチキを暴露された2人組のような人が、たくさん現れるでしょう。ESPは金になる――こういう考えを持つ人々が増えるとオカシナ人々がでてくるのではないでしょうか。
（中略）
パンダはあきられれば単なる白黒熊です。ESPだってパンダと同じ性格を持っています。だからこそエスパーの方々の苦しみを理解することは不可能にしても、せめてエスパー探しだけはやめて欲しいのです。エスパーはエスパーである以前に人間なのです。
そこで、一度ESPを持つという事や、知り合いがエスパーだったらというテーマで考えてみることにしたらいかがでしょうか？（後略）

勇　卓造くん

編集室より　大変ていねいなアドバイスありがとう。でも、勇くんはNGのことをちょっと誤解しているんじゃないかな。『NGはエスパー狩りの先兵になるのか(文中略)』というようなことを書いてくれていたけど、決してそんなつもりはありません。勇くんはエスパーを中世の魔女に例えたり、米ソの軍事戦力と考えたり、ESPの悪方向での使用を心配しているようだけど、もし、超能力というものが存在したらそんな悪いことばかりなのでしょうか。NGはそういう具合には考えません。
もっともっとスバラシイ使い方や人間本来の人間らしい力として考えていけないものなのでしょうか。
話は少しそれるかもしれませんが、ナムコは『21世紀は精神性の時代』だと提唱しています。これは、これからの人間は2本足で立たなければならない――という意味もあるのです。戦後日本は高度成長期を迎え、今日の物質文明を築きあげました。でも、それだけでは淋しいんじゃないのかな。機械や道具がいくら発達したところで、人間の心を豊かにすることではたかが知れていると思いませんか？　それには物質文明という一本の足の他に情緒文明ともいうべき、もう一本の足が必要なのです。
NGはこのように超能力が情緒文明の一部であったら素敵だな、と考えているのです。

超能力者は絶対にいる

ぼくはESPについて新潟県の某君の意見に似ているんだけど、ちょっとちがう意見を持っています。その考え方というのは、ESP能力は本来誰でもが持っているものだということです。
極端に言えば、この地球上、いや宇宙全体で起こる現象はすべてESPによって起こされていると思うのです。

つまり、そういう能力は誰でもが持っているんだけれども普通の人々は〝常識〟というワクで自分の能力をおさえこんでしまっているのです。
（中略）
結局ESPも〝ある〟と完全に思っていればスプーン曲げだろうが、念写だろうができないことはないということです。

宇都宮市　佐藤正博くん

編集室より　根拠もなにもないのにただ信じろと言われても難しい気も

●8月25日のオイラの誕生日にプレゼントをくれたヤツラありがとよ！　うれしいゼイ。幹男、赤いシャーペンとボールペンのセットありがとよ。その他にも、ラブレターをくれた美千代ちゃん、薫ちゃん、美穂ちゃん、オイラもオマエらのこと愛しちゃうゼィ！！！

します。
でも、確かに直感というものは大切にしていかなければいけない気もしますし、今の時点では、この意見に対して何も言えませんね。読者のみなさんの意見を待ってます。

ヒランヤパワーはあるのでは

超能力はあまり信じませんが、(否定っていうか、同じことが違うやり方でできるからだ。いわゆるトリックってやつ)ヒランヤパワーは信じる。
ぼくのクラスではヒランヤを信じる人はいっぱいいる。前だってヒランヤパワーを使い4人で人をヒトさし指8本使って持ち上げた。
その他にもゴハンつぶを指でこすると本当はつぶれるはずなのに、ヒランヤパワーを使うとまっぷたつに割れてしまったりとかね。

長野県　田中道彦くん

編集室より　実験したことはないけど8本の人さし指で人間を持ち上げるというのは、ヒランヤパワーを使わないでもできるというのを聞いたことがあります。よく宴会芸の本なんかに載っているから見てみたら!?

これがヒランヤだ!!

求ム!

本物の超能力者

NG編集部ではウソ偽りのない超能力者を探しています。もし、我こそはと思う人がいましたらNG編集部まで御一報ください。

魔術で超能力を

お役に立てれば幸いと思い少し手間がかかりますが、魔術によって超能力を身につける方法を書いてみました。

新潟県　某くん

編集室より　先月号で電話インタビュー(くわしくは8月号を読んでネ)した超能力をもっているという某くんから、魔術による超能力の身につけ方というハガキが寄せられましたので紹介します。

この間はとてもご丁寧なお電話をいただき誠にありがとうございました。(電話ではいえずハガキを出しました)
3度ほどハガキを出したのですが、入試をひかえていたので少しあせり、失礼な文章を出したことを深くお詫びいたします。
お電話をいただいてから少し気がかわり、自分はまだ超能力者としてはまだまだ未熟ではありますが機会あれば紙面上で……。

お役にたてれば幸いとおもい、少し手間がかかりますが魔術によって超能力をつける方法を書いておきました(本から引用)
(なるべく気を集中させてやることと信じること)
① 部屋をきれいにする(そうじ等)　②シャワー、ふろに入る
③白か白っぽい服にきがえる(清潔なもの)
④時刻は午前1時ごろから早朝5時ごろの内の1人でやる
用意するもの　・少し厚めのボール紙1枚(白)、コンパス
(注)全て新品の道具を用意する　・紫色のマジック(細目)、紫の紐
・シナモンの粉
・いらなくなったものや使用したものは必ずもやし、川へ流す
①ボール紙を円く切る
②目のように4つの目をむらさきのマジックでかく
③裏側に丸く糊をつけて上からシナモンの粉をふりかける
④紐をつけて首から下げる
⑤これを身体につけていると能力がつく
表　表　シナモン
もしのせるときは県名だけでネ!!

◀新潟県・某くん

でも、どうして魔術なんだろうね。某くんこれを読んでいたら返事をください。(だってチョッピリこわい感じもしない?)

◆

この他にもたくさんの投書がありました。今回掲載した人々に意見や疑問を持った人はハガキを送ってください。大激論会をしようじゃない。

実験　その1

前回はNGのNGで無意味な実験となってしまいましたが、今回は大丈夫。下の空白部分に何という文字が書かれていたか感じてみてください。もちろん、いつものように空白の部分には印刷直前まで、ある文字が入っていたからご心配なく。

現在の時刻は昭和62年8月5日午後3時ちょうど。時空間を超えてNGスタッフからの念波を受けとってください。
※注・次号でこの部分の校正用紙を写真で発表します。

◆

というわけで、第5回めの超能力講座を終わりたいと思います。なお、NG編集室では超能力に対する肯定意見・否定意見等、みなさんの意見を募集しています。ヨロシクネ!

超能力講座の注意点

この超能力講座は、あくまで客観的な立場から人間の潜在能力をマジメに探ってみようという企画です。
そこで、一般的には超能力を霊力、脳波、霊体験、UFO体験を一諸に見る傾向にありますが……ひとまず、NGではそれらと切り離して考えてみたいと思っています。誠意ある投書をお願いします。

●NG編集室のスタッフ7人のうち、オヤジ、S子、やっちゃんの3人が乙女座なんだよ。S子は9月8日、やっちゃんは9月21日がお誕生日！　2人共いろいろ欲しいものは、いっぱいあるみたい……でもね、みんなからの心のこもった手紙が一番うれしいんだって。

NiceだGoiceだ情報局

今回もナムコファンには見逃せない、ナイスでゴイスな情報が、ビッチリつまっているゾ。キミのアンテナも情報局にピントを合わせて、情報キャッチしておくれ！

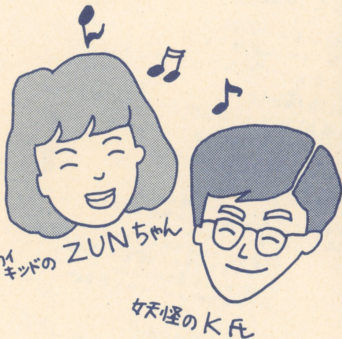
レコード情報 ナムコ・ゲームミュージックVOL・2 8/25発売!!

たろすけと踊りたくなる第2弾!!

前回ご紹介したVOL・1はおかげさまで大好評。オリコンのランクでも現在（8/5）44位で赤丸上昇中というからかなりの人気だ。みなさん応援どうもありがとう！

さて、第一弾も盛り上がってる中で、今度は第二弾が8月25日、同じく、アルファレコード、GMOレーベルから発売された。今回は、妖怪道中記を中心に、6つのゲームの音楽が収められているよ。

妖怪道中記の作曲は、ワルキューレやスターラスターなど、FCではみなさんおなじみのK氏。妖怪は、初めて担当したアーケードゲームだというけど、結果は上々。数ある彼の作品の中でも自信作と言えるものになった。

妖怪道中記は、ゲーム自体容量も多いためか、その前よりぐっとグレードアップしたと評判のゲームだったけど、音の面でもそれは言える。音のプログラムもかなりレベルアップしているんだ。音色は一から作ったものがほとんどで、100音色以上を使っているというのだからすごい。

こうしてゲーム音楽も、一般の音楽と何ら変わらないレベルになってきたね。ゲームと離れて独り歩きをしても、充分魅力的な一ジャンルに成長してきたんじゃないかな。

これからもナムコは音楽作りにバリバリがんばっちゃうよ。VGMファンのみなさん、期待しててね。

ナムコ・ゲームミュージックVOL.2

SIDE—A
妖怪道中記 1 GAME 2 鬼ヶ島～BGM～鬼～ラウンド・クリア 3 龍宮城～マンボ龍宮～玉手箱 4 BGM～巫女モドキ～BGM 5 ゲームスタート～お葬式～三途の川～閻魔大王 6 天界～極楽 7 BGM～エンディング～スタッフロール

SIDE—B
1 スカイキッド 2 バラデューク 3 ワンダーモモ 4 モトス 5 スカイキッドデラックス

■発売 アルファレコード■
LP ALR－22914 2,200円
CT ALC－22914 2,200円
CD 28XA－171 2,800円

イベント情報 ナムコットファミリーボクシング 全国チャンピオントーナメント

地区チャンピオンが決定 そして、8月22日には日本チャンピオン戦が——

▶全国で熱き戦いがくり広げられたぞ！んー、熱気ムンムン、真剣な顔が見える

7月31日に店予選も終わり、地区チャンピオンが続々誕生した！ 全国の中から勝ち残った16人、彼らは現代の勇者だね。そして、8月22日には、新宿アルタで日本チャンピオン戦が行なわれる。誰がチャンピオンになるのかな？ この本をキミが手にする頃には、もう決定しているはずだけど、現在、この原稿が書かれている時点では、まだまだわからないんだ。残念。そこで、日本チャンピオン戦の様子と、結果のご報告は次号で発表します。お楽しみにね。

彼らが地区チャンピオンに決定した名誉ある16人だ!!

●北海道 五十嵐幸二（14歳）予選通過店〈木馬館岩見沢店〉
●福島県 草野達也（14歳）予選通過店〈(有)トイスかんの〉
●長野県 望月久（15歳）予選通過店〈BANBAN須坂店〉
●東京都 清水一憲（16歳）予選通過店〈おもちゃのショップかわなみ〉
●東京都 渋谷龍（13歳）予選通過店〈(株)ピアささや〉
●埼玉県 稲垣有一（13歳）予選通過店〈(有)アンドウトーイ〉
●千葉県 平野秀幸（15歳）予選通過店〈(株)山久〉
●千葉県 長谷部敦（15歳）予選通過〈ファミマ誌代表〉
●愛知県 山本雅樹（18歳）予選通過店〈(有)ドリームランド〉
●静岡県 木ノ内晴也 予選通過店〈(株)ハトヤ本店〉
●大阪府 中島博之（13歳）予選通過店〈(株)ニシダヤ藤井寺店〉
●滋賀県 土川茂信（14歳）予選通過店〈平和堂米原店〉
●兵庫県 仲元淳（12歳）予選通過店〈西友大久保店〉
●岡山県 日岡峰高（14歳）予選通過店〈(株)ニシダヤ倉敷店〉
●徳島県 中村哲也（14歳）予選通過店〈桃屋〉
●熊本県 春住龍誠（14歳）予選通過店〈ポレエル(株)安田〉

TOPICS NAMCO GOODS

ナムコキャラクター商品 新製品情報 またまた新登場!!

ショウワノートから、ナムコのキャラクターが活躍するパズルや下敷がたくさん出たよ。ヨロシクね！

▲これは思わず欲しくなってしまう。ゲームに燃えたあの日が、よみがえってくるね…。「さんまの名探偵」下敷100円

▶キミの好きな色で、マッピーをぬってね。マッピーランド・ぬりえ150円

◀100個のピースをくみあわせて作ってね。ファミリースタジアム・ジグソーパズル480円

◀ゲームの熱をパズルにも燃やしてちょーだいね。ファミリースタジアム・パズル 400円

▼ファミリー・ボクシンググッズで、ファイト一発。勉強もがんばっておくれ！ ものさし 各60円、けしゴム 各50円、鉛筆 各50円

●今月号も「表誌のまちがい見つけ」があるんだよ。今月は誰にでもわかると思うんだけど、キミはわかったかな？ “これだっ！”と思った人は、答えとキミの住所、氏名、年齢を書いてNG編集室に送ってきてね。正解者の中から抽選で10名に㊙グッズプレゼント。

ラジアメ通信

ひっぱりだこの洋美でした！

ラジラジ、みんな元気？　ナムコ提供のラジオ番組「ラジオはアメリカン」は、今日もパワフルにがんばっているよ。さて、今回は、この夏あちこちで開かれたイベントの報告、そして照子さんの登場など盛りだくさんだよ。

夏のイベント大にぎわい

今年の夏は、ほんとに大忙しの洋美さんだった。いつもは月1回ぐらいなのに5回だからね。おかげさまで、またやせたとか…。でも、イベントは全国各地で大盛況だったよ。

8/6「ナムコランド夏まつり」東京・聖蹟桜ヶ丘ナムコランド
●都内最大規模の聖蹟で行なわれた久々の本格的公開録音だった。

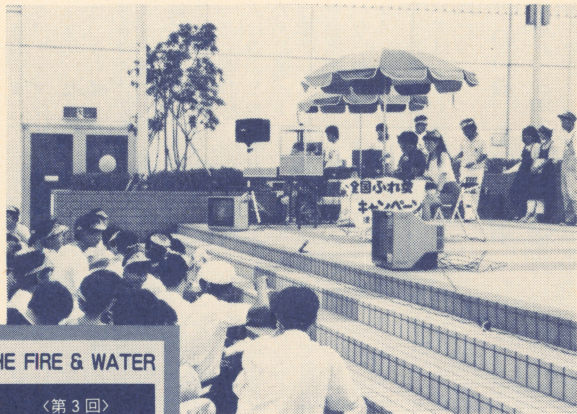
8/7「87ナムコサマースペシャルin千葉」津田沼サンペデックナムコランド
●司会は洋美さん。ナムコファンのためのイベントで、プレイザーの開発スタッフも来て盛り上がったよ。

8/9「第9回ふれ愛キャンペーン」松山三越プレイランド
●松山城にも繰り出して上に下にの大さわぎ。思いっきり遊んだぜ。

8/10「第10回ふれ愛キャンペーン」高松オリーブホール
●連ちゃんでやってきたのはお隣りの香川県。ファンも大喜びだい。

8/23「ファンによるファンのためのラジアメのつどい」小倉デオニー・サテライトホール
●ファンはありがたや。でもファンはやっぱりファンだった。来てくれた皆さん、ありがとう。

本当はお知らせできればよかったのだけど、いつも事後報告ばかりでごめんなさい。で、9月はっていうと、またしても未定。最新ニュースは放送でチェックしてね。

「みなさん、洋美ちゃんのラジアメをヨロシクね」（照子）
「みんな、ラジアメを聞いてくれているかな？ふんふん」（ナムコ中村社長）

照子さん一時帰国

夏休みでちょっと日本へ帰ってきた初代ラジアメDJの大橋照子さんが、7月21日、ナムコ本社に寄ってくれた。相変らず若々しい！と、みんなびっくりの再会だったよ。

▲聖蹟桜ヶ丘でのイベント風景。入場者約200人だぜ。

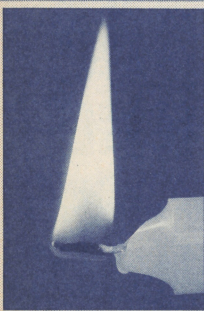
ラジアメ・放送時間〈30分〉					
北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	日	23:30～24:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	23:00～23:30	ラジオ大阪	月	21:30～22:00
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
栃木放送	水	22:30～23:00	西日本放送	日	22:15～22:45
TBSラジオ	日	24:30～25:00	南海放送	日	22:00～22:30
新潟放送	土	23:30～24:00	RKB毎日	日	24:10～24:40
信越放送	土	24:00～24:30	熊本放送	日	23:30～24:00
北日本放送	土	22:30～23:00	宮崎放送	土	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	22:30～23:00

■さて、今月号では、ラジアメをもっと知りたいという人のために、「これがラジアメだ!」という特別企画を設けました。ぜひ22・23ページを見てくださいね。

ONE WEEK SEASON IN THE FIRE & WATER

NATURE SPECIAL〈第3回〉

火と水

宇宙を構成するうえで、切っても切れない関係にある〝火と水〟。一週間の中でも、火曜日と水曜日は、仲よく隣り同士で並んでいるね。今月は、〝火と水〟をいっしょに考えてみます

相反するもの同士だけど、仲よく組み合えば、新たな何かが誕生する。

ろうそくに火をつけて、火がどのように燃えるか観察すると、火はどんなに傾けようが上へ上へと燃えようとする。火には下から上にのぼろうとする縦の働きがあることがわかるね。その反対に水というものは、常に水平に平均化しようと横に広がる。水には横の働きがあるといえる。

宇宙構成の根本原理は、この縦と横の働きで成り立っている。そして、この二つが組み合うことによって、あらゆるものが生み出されているんだ。身の囲りのものを見てごらん。縦と横、火と水、相反するものが調和して生みだされたものばかりだね。

縦と横の柱が組まれて家というものが建てられるし、縦糸と横糸が織られて洋服が作られる。

火はH_2O（水）の中の酸素がないと燃えない。また、水は火（縦）の働きがないと動かない。ビーカーの中の水を熱すると対流がおこるように、水に縦の働きを与えると流れが起こる。それを利用したものが水力発電だ。火と水でお湯が出きるから、コーヒーが飲めるのだし、お風呂にもはいることができるといえる。

人間でいえば縦の働きをするのが男で、横の働きは女であるという。

東洋文化が縦の働きをすれば、西洋は横の働き。精神面を縦と考えれば、物質面は横となる。どちらがいい悪いの問題ではなく、性質の違うものがお互いにいたわり合い、仲よく調和することで世の中は栄えていくのである。

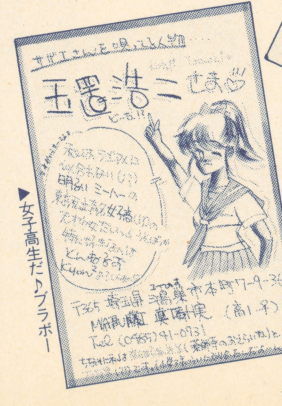
二十一世紀は精神性の時代である。二十世紀から二十一世紀の転換期にある今、時代は縦の働きを強烈に求めはじめてきている。

日本人であるキミたちには、火のように燃え上がる縦の働きを多いに期待したいものである。

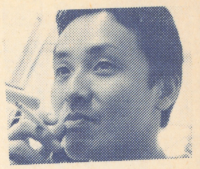
リスナーからのハガキ紹介

ラジアメに届くハガキは毎週約200通あまり。楽しいおハガキは放送でご紹介してるんだけど、イラストは電波じゃ見せられないんだよね。そこで今回、NG誌上でご紹介。この2点は「この曲を歌っているのは誰」というクイズに答えてくれたおハガキだよ。

▶女子高生だ♪ブラボー

▶とらえてるねえ!

▲「妖怪道中記」「ファミリーボクシング」「ファミリースタジアム」の下敷で2学期も楽しく勉強できちゃうゾ。各100円

●7月号の「表誌のまちがい見つけ」は、なかなか難しかったみたいだね。答えは〝ロープの数が1本足りなかった〟ってことだよ。ボクシングのロープは4本、プロレスのロープは3本なんだ。やっちゃんが抽選で3名様に「ドラスピのマンガ本」を送ったからね。

おてらの
アメリカ体験記

1987 SUMMER

初めての海外旅行だ!

おもしろいものを沢山見てこいとのボスの命を受け、私は単身、アメリカへ乗り込んだ。飛行機の窓から見える恐ろしくでっかい入道雲に、さすがアメリカ! などと妙に感心しつつ、「チキン、オア、ラザーニア?」の、スチュワーデスの問いかけも分らないおのが英語力に失望しながら私のアメリカの旅は始まる。

ロサンジェルスのホテル・ニューオータニを拠点に、ディズニーランド、ユニーバーサルスタジオ、ナッツベリーファーム、それに、トイザーラスやサンディエゴと、貪欲におもしろいものを探しまくったのだった。

▲ユニバーサルスタジオ。スタジオ内は、こんなカッコをした人がたくさん歩いているんだよ。

遊びを楽しむパワーにびっくり

何しろどこでも驚いたのは、アメリカ人の遊びに対するパワーだ。ディズニーランドはみんなもご存知のすばらしさだが、これに匹敵するような楽しい所がまだまだたくさんあった。そのスケールのでかいこと、楽しいこと! 本当にすごい。作り手、送り手側も精一杯の時間とお金をかけているのだから、それを享受する側もまた一生懸命(?)なのである。ちょっとした仕掛けにも、ギャースカ、ピースカよくさわぐ。彼らは心から楽しんでいるし、その楽しさを体全体で表現しているのだ。とにかく夏休み中とはいえ、夜中の12時にディズニーランドが大盛況なのにはとても驚いてしまった。

よく言われることだが、アメリカ人は遊ぶために働き、日本人は働くために遊ぶという。でも、これは、仕事中心にならざるを得ない日本の社会風潮や個人の貧しさゆえかもしれないね。早く日本も充分なバケイションをとり、思いきり遊びを満喫できる真の意味での豊かな国になってほしいものだと私は心から願うのだった。

こわい道、まずい食事

でも、日本のほうがやっぱりいいや、と思えることがいくつかある。ひとつは治安、ひとつは食べ物だ。

安全そうに思えたロスですら、一歩裏道に入るとブキミな人がウロウロしている。話しかけられても絶対答えるなとの教えを守り、冷や汗たらたらで道を駆け抜けたこともあった。いやあ、こわいものだ。

▼「ナッツベリーファーム」の中。写真がヘタだったので、その楽しさがとらえきれていない。残念。

でも、さらにまいったのは食事。この、ケチャップ&ポテト大国では、ハンバーガーと言えば、すごい量のポテトとビンごとのケチャップと、さらにまたすごい量のコールスローが、どでかい皿にいっしょくたにもられて持ってこられるんだ。しかもこれが恐しくまずい。私は怒りに振える心をおさえ全部食べた。そして、悪い思い出がまた一つ増えた。もう、二度とコールスローにはケチャップをかけたくない!

ああ悲しきは英語

とまあ、いろいろあった中で、全行程を通じてとても困ったことがある。ご想像の通り英語なのだ。改めて言葉がわからないという衝激のカルチャーショックに打ちのめされたのであった。それは、少しは想像していた。だからこそ、英語会話のカセットや本を買って勉強をしていたのだ。しかし甘かった。ウジュライクもワットキャナイもたいして役に立たなかったのだ。

なぜって、たとえ質問をうまく言えたとしても、相手の答えが聞きとれなければ何にもならないのだ。しかも相手が、ナマリのある早口の英語でワーッと話しまくったりしたら、もう完全にギブアップ。最も頼りとしていた最終兵器、「プリーズスピーク　モアスローリー」を連発しても、これも全くきかないのであった。ああ無念…。

▲アメリカ映画のしくみを教えてくれる見学コースの用意された「ユニバーサルスタジオ」。見学といってもエンターテイメント性たっぷりなんだ。この車にのって回わるんだよ。

ヒヤリングが大切だ

ヒヤリング! とにかくヒヤリングなのだ。これを痛感した旅だった。何でもいいから英語を聞くことに慣れるべきなのだ。相手が何を言っているか分かることが第一歩。そうすれば、自分の意志は体全体を使って伝えればいいのだよ。手と足を使い、ほんの少しの単語を知っていればなんとかなると思ってよい。(絵も描ければ最高だ)

異国の地で孤独になるのは、話が通じない時じゃなく、相手が何を言っているかわからない時なのだ。外国恐るべし。「青年よ、人の話を聞け!」なのだ。

海外旅行のススメ

そんなこんなで、このアメリカ旅行はシッチャカメッチャカの内に終わり、重度の時差ボケと、話す前にやたらプリーズをつけるクセだけを私に残した。しかし、実はそれだけではない、という気がしている。何か、少しは自分が成長した気がするし、明らかに視野が広がった。ほんのチョットだけ国際人に近づいたんじゃないかなと思う。だから、やっぱり海外旅行はいい。そのためには受験英語なんか蹴飛ばしても、英語会話をやるべきだ。そして、できるだけ若いうちに外国へ出ることをおススメする。きっと君の見えない財産となること、間違いないよ!

Drガリルの映画ウォッチング

Dr. GARIL

戦争好きは危ないよ

夏休みはたっぷり映画を見られたかな? 今回は、最近私がアメリカ映画を見ていて感じたことをお話ししたいと思う。

最近のアメリカ映画は、ハデな銃撃戦で幕を閉じるパターンのものがとても多いと思うんだ。ランボーやプレデターに代表される筋肉派の映画はもちろんのこと、軽いタッチのビバリーヒルズコップ2ですらそう。そりゃあ、そういうラストは映画の常套手段だし、スカッとするからいいじゃないかという人もいる。でも、必要以上の銃撃戦は効果的とは思えない。なのに実際その手の映画が受けているというのはなぜだろう。

たとえば、戦争をカッコイイと考える風潮がアメリカに広がりつつあるのではないかな。大ヒットしたトップガンなどその典型だ。それに対して現実は違うと警告を鳴らしたのがプラトーンのようだが、その効果はどれだけあったのか不安だ。

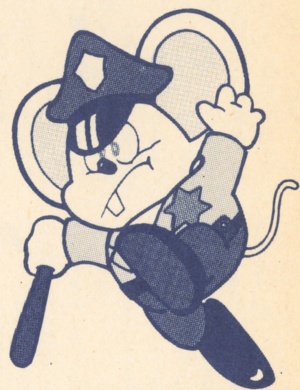
最近は日本でも、モデルガンやナイフやサバイバルゲームが流行しているという。確かに映画やゲームや趣味の世界の中では、戦争っぽさは要素として魅力だし、時には不可欠だというのもわかる。しかし、それを現実と混同し、現実に戦争がカッコイイものだと考える人たちが出てきたら、とても危険なことだ。「映画やゲームの中のことと、現実は別なのだ」という理性はしっかり持っていてほしいと思う。特に、地球の未来を担うキミたちにね。

● 〈クエスター・やっちゃんの体験記〉このゲームは本当に単純でわかりやすいんだ。だからゲームのヘタな私にもとっても楽しめた。開発中も、ナムコ社員に人気があってみんなヤミツキになっちゃったっていうのもわかるなあ・早くみんなもプレイしてみてね。

スミス・サリバンのビデオゲーム English Seminar(イングリッシュ セミナー)

Hi! How are you? "ビデオゲーム英語セミナー"のレッスン、2回目の始まりですよ。Everybodyはビデオゲーム大好きだよね。今、アメリカでもYoungの中でパソコンのロールプレイング・ゲームがBoomをよんでいるんだよ。ビデオゲームは、どこの国のYoungにも大人気! みんな楽しんでいるようだね。ところで、Japanese Boys & Girlsはビデオゲームにでてくる英語の意味がわかってPlayしているのかな? 画面英語がわかると、ゲームがもっと楽しくなるよ! じゃ、今回もStudy English!

LESSON 1 'MAPPY'

●テキストは、ナムコゲームの英字パンフレットを使ったんだよ。まずは英文をジックリ読んで、考えてから和訳を見てほしいんだ。単語解説はよく使うものにしたから、早く覚えて使ってほしいな。

MAPPY

"MAPPY", the high spirited police mouse filled with good and righteousness!!! MAPPY will chase after those rascally characters, "GORO" and "MEOWKY" throughout GORO's Mansion. However. . . GORO's home is no ordinary dwelling. . . there are NO stairs! So, how does MAPPY get around??? By bouncing up and down on a TRAMPOLINE!!!

〈和訳・Japanese〉
元気のよいネズミの警官"マッピー"は、正義感に満ちあふれている!!!
そして、ゴローのマンションのすみからすみまで、いたずら者の"ゴロー"と"ミューキー"たちのあとを追いかけるんだ。
だけど…ゴローの家は普通の家じゃない…そこには、階段がないんだ!
えっ? それじゃ、マッピーはどうやって追いかけるのかって???
それはね、トランポリンが上がったり下がったり、元気よくはずんで追いかけるんだよ!!!
※英字パンフレットでは"ニャームコ"が"GORO"という名前になっているんだよ。

〈解説・Explanation〉
略号…形−形容詞、副−副詞、接−接続詞
■high spirited〔háispiritid〕形 元気のよい(↔low spirited; 元気のない) *spirit"精神"にS(複数形)をつけると"気分""元気"っていう意味になるんだよ。"in high spirits; やる気マンマン"とか"That's the spirits; そうだ! その意気だ"っていう言い方覚えて使うと、なかなかカッコイイよ!
■rascally〔rǽskəli(:)〕形 ずるい *"You little rascal!; このいたずらっ子め!"って、会話中シャレで使う言い方もあるよ。だから、アニメの「あらいぐまラスカル」は、"ずるい"じゃなくて"いたずらっ子"の、あらいぐまなんだね。
■however〔hauevə〕副 どんなに…でも、接 しかし *butはhoweverより会話中に多く使われてカル〜イ感じ。あと、howeverは文の始めより、文の中間とか終わりに使うのがGood!
■get around〔gét əráund〕成句 歩き回る(行って回る) *"You really know how to get around, don't you?; やるじゃんさすがだね"の意味。

〈練習・Drill〉
"get around"を使って、「どこを歩き回っていたのですか?」という英文を作ってみてね。Where ＿＿ ＿＿ ＿＿ ＿＿? がヒントだよ。答えを送ってね。

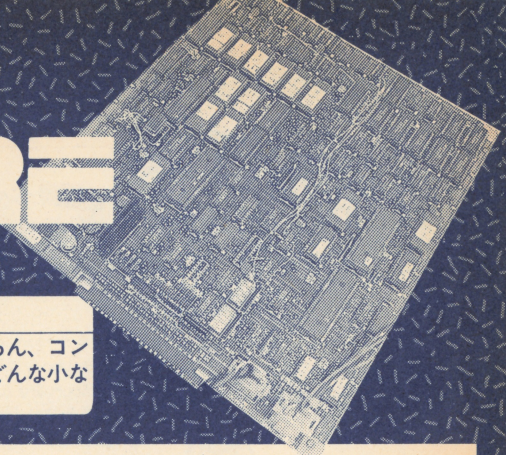
EXERCISE 'REWARD'(ごほうび)

●下のマンガは、LESSON1にでてきた"filled with"を使った話です。和訳は23ページの下段にあるよ。まずは考えてみてね!

ヒント "I'll…"は簡単にプレゼントするときに使うんだ。"Guess"は、中味をアテッコさせるときよく使う。"express my thanks"は、感謝の気持ちのこと。"filled with"は、…で一杯という意味だから…。

● 〈クエスター 開発裏話 企画プログラマー・N氏談〉 画面構成はゲーム開発の最後の最後まで考え直しましたよ。第1ラウンドで、だいたい150回はブロック構成を作り直しましたからね。今考えると気の遠くなりそうなことをしてたなと思いますね、アハハ…。

開発スタッフが直接お答えする

HARD WARE SUPPORT ハードウエアサポート

ゲーム通のキミ、ハードもツウにならなきゃね。

ゲームにのめり込むと、ゲームのことがいろいろ気になりはじめるよね。もちろん、コンピュータの中味のことについてもね。ハードのことなら魔神博士におまかせ。どんな小なことでも、魔神博士が親切に答えてくれるよ。

Q 最近、レバー（ジョイスティック）にかわり、トラックボールとかダイヤル式レバーが出てきましたが、それらでキャラクターを動かすためのしくみはどうなっているのですか？　教えてください。

愛知県　加藤恵治

A トラックボールからの信号には、キャラクターが1秒間にX方向とY方向に移動する距離のデータが、出力されています。ゲーム基板上のCPUが、このデータをもとにキャラクターの方向と移動距離を決め、画面に表示します。

ダイヤル式レバーは、ダイヤルでキャラクターの向いている方向を、レバーで移動する方向を決定しているのです。

Q ハードウェアサポートの魔神博士に質問があります。開発部なのでわかると思うんですけど、「ドラゴンスピリット」のポスターや下敷についているマンモスはいったい何なんでしょう？　全面クリアーしたけど出てきましえーん。

（もしかして6面のBGMの何かのパオーンという鳴き声に関係が…。）お願いボツはナシにして下さい。悩んでいるやつもけっこう(?)いると思うんです。

宮城県　松浦健一

A ボツはボツでもチョット違う。あのマンモス、ポスターや下敷の制作を始めた時点では存在していました。しかし、実際に画面に出してみると、動作がおかしく不採用となりました。

関係者各位に御迷惑をかけましたことをおわび致します。

Q 普通のゲームにあるデモ画面のことですが。いったいあれはどのようなことをして、どういうふうに作るのですか？　また、アーケードゲームなどにバグが出た場合、コンピューターはどのような処理をするのですか？　ぜひとも答えてください。

福岡県　船津寛治

A ゲームのデモ画面というのは、まず、ゲームのうまい人に遊んでもらい、その時の自分の動きと時間、敵の動きと時間をデータとして保存しておく。そして、そのデータ通りに敵と自分を動かせば完成！という感じで作るのです。

また、アーケードゲームにバグが発見されると、ROM交換するのが通常の処理です。

Q 近ごろのゲームは、漢字表示のゲームが多くなりましたが、これらの漢字は漢字ROMからの流用ですか？　それともいちいちドットパターンを起こしているのですか？

ペンネーム　ICF

A パソコンとゲーム基板では、漢字を表示する回路が違いますので流用はできません。従ってゲーム用のドットパターンを一回一回起こしています。

Q 今までに発売されているFCの中で、源平討魔伝やワンダーモモなどのデカキャラの出るゲームは、FC化されないのですか？

やはり、その2つやその他がFC化されないと悲しいです。

大阪市　永井優

A FCに使われているオブジェクト・キャラクターは、一列に並べられる個数が決まっていて、それ以上だと消えてしまうという性質があります。

ワンダーモモとか源平討魔伝などのデカキャラは、オブジェクト・キャラクターをたくさん使っているので、キャラクターを画面に出すと消えてしまい、そのままではゲームにならないので、かなり難しいです。でも何とか工夫して、いつか実現したいですね。

■Dr.たみやの　とってもためになる…■

コンピュータ講座(5)

ソフトがなければ「ただの箱」

これまで、ハードウェアの話を中心に書いてきましたが、コンピュータは、ソフトウェアがなければ、「ただの箱」なのです。それでは今回は、この話題について書いてみます。

★

一口にソフトウェアといっても、ワープロ（文書作成）、データーベース（情報管理）、経理計算、ゲーム等々、実に色々な種類のものがあります。ソフトウエアさえ手に入れれば、1つのコンピュータを色々に使える。これがコンピュータのいいところなのかもしれません。

ところで、たいていのソフトウエアから必要とされる基本的機能だけれども実現するにはなかなか骨の折れる機能があります。それは入出力機能です。

例えば、キーボードの「a」のキーを叩くとディスプレイ画面上に「a」の字体が現れる。一見すると何でもないことのように思われますが、コンピュータをこのように動作させるのは（そのようなソフトウェアを書くのは）、なかなかどうして大変なことなのです。

いままで名前がでてきたメモリだとかCPUといったチップの他にこれらの周辺機器（キーボードなどのこと）を制御するので、それ自体の動作を理解し、それらとCPUとの接続方式を理解し、そのうえでソフトウェアをつくることになるわけです。「さあソフトウェアをつくるぞ」という段になるまで相当のことを知っておく必要があるのです。

もう一つの例を挙げると、フロッピーディスクの読み・書きがあります。これは、ディスクという名の示すとおり、円盤型をしており、8インチ、5インチ、3・5インチなど色々な大きさのものがあります。

実際にフロッピーディスクを読み・書きするハードウェアが、フロッピーディスクドライブであり、さらにそれを制御するコントローラーがあるわけですが、読み・書き1つ行うにも、実に様々な設定をしてやらなくてはなりません。トラック数、セクタ数、記録密度、セクタ間の間隔、シークタイム等々。どうです？　すごそうでしょう？　すべてのソフトウェア作成者が、データの読み・書きをするのにいちいちこんなことに関わりあわなくてはならないとしたら大変です。

そういう訳で、パソコンは決して生のハードウェアそのままで売られることはありません。最低限、キーボード、CRT、フロッピーディスクなどの入出力を簡単にしてくれるソフトウエアがついています。これがOS（オーエス、Operating System）と呼ばれるものなのです。（つづく）

ハードウエアサポートの質問募集中

このコーナーでは、皆さんからの質問を募集しています。宛先は「ハードウエアサポート係」。掲載させていただいた方には粗品を差しあげます。どしどしお寄せくださいね。

「遊び」をクリエイトする

元気新聞 VOL.11

発行所 NG編集室
TELEPHONE 03-756-2311
昭和62年9月1日発行
(毎月1回1日発行)通巻11号
昭和61年10月1日
NG特別編集許可

今月のハガキ掲載者のプレゼントランク発表

金賞➡NGオリジナル時計
銀賞➡ナムコTシャツ
パール賞(パ賞)➡NG増刊・ドラゴンスピリットのマンガ
プレゼ賞(プ賞)➡ナムコバッチ
ント賞(ン賞)➡NG鉛筆6本
やっちゃん賞➡独断と偏見で感動したお便りに㊙グッズをプレゼント。
＊ 各賞の他、NG9月号とNGオリジナルステッカーもプレゼント。
やっちゃんがプレゼントを発表するときのマークは です。

ネバってるぜィ!

◉金沢市 田渕佳幸 15歳

はじめまして。今、僕達の間では、トランプがはやっています。学校の休み時間になるとトランプ、そうじの時もトランプ、部活の時もトランプ、その後もトランプ、ひどい時は授業中にもトランプをしていました。しかし、僕は負けてばかりです。この前も自習の時にトランプをしていました。〝ページワン、ノッパゲー!!〟僕達は熱中していました。ところがいきなり先生が入って来てトランプを取り上げられてしまいました。もう7個目です。でも、僕達は7個取られようと、トランプをやめるつもりはありません。ちょっと、シツコイかもしれませんが、これくらいのネバリは必要だと思います。みなさんも、これぐらいのネバリをもってがんばってほしいと思います。

ほー、勝負は勝て!(オヤジ)

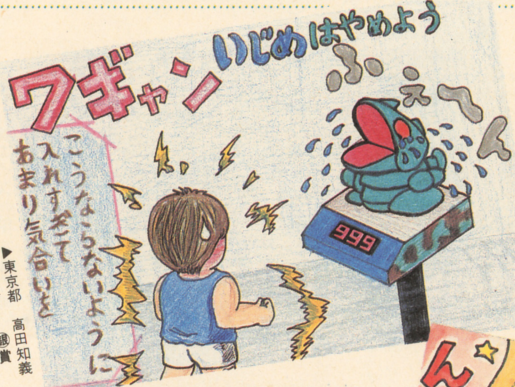
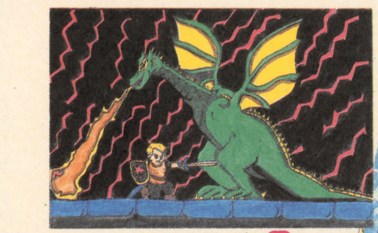
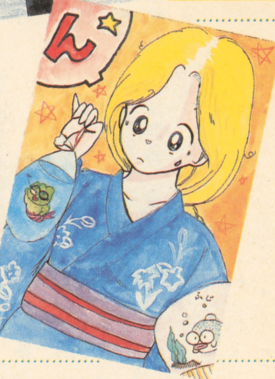
ヘェー、佳幸くん楽しそうだね。でも、いいのかな?

そういうことはやめようね(バベてつ) (パ)賞

▶東京都 高田知義 13歳
楽しそー (銀)賞

▶千葉市 清水久子ちゃん ?歳
ワァーイ女の子だ (パ)賞+やっちゃん賞

イシターに夢中!

◉広島市 奥野政昭 ?歳

こんにちは。僕は数日前にデパートのゲームコーナーで「ザ・リターン・オブ・イシター」を見つけました。NGで昨年の夏頃から出ていたのは知っていた。けど、内容はほとんど知らなかったのです。でも、前から探していて、ようやく見つけた喜び(?)もあり、思わず100円入れてしまった。でも、すばらしい音楽、数々の呪文、楽しいモンスター達、今頃になってイシターにはまってしまった。けど、がんばっても10階くらいから先へ進めないんだよね。先が思いやられてしまいます。

オー、政昭がんばれよ。最後まで一人でがんばってやれよ。(オヤジ)

政昭くんがイシターを見つけた時の喜びババべもわかるバベ! 今頃になってもプレイしているなんて思うのはおかしいヨ。ゲームは自分で楽しめばいいんだバベ。田井凡人も「さんまの名探偵」クリアできなくて悩んでるのが楽しそうバベ!(バベてつ)

がんばって(銀)賞+やっちゃん賞

雑貨屋

オマエら、何グダグダしてんだョ! ピリッとしろ、ピリッと! ハンパはイケねーぜぃ。みっともねえぞ。新学期でぃ、心機一転やってみろ!

▲笠間市 谷中勝典くん 15歳 (パ)賞

根性キメテがんばってっか?

ドラスレⅣクリア

◉神奈川県 久保田卓也 14歳

どーも、こんにちは。突然ですがやったあ! ついに「ドラゴンスレイヤーⅣ」クリアしました。部活や勉強の合間にやり続け、ついに宿敵ディルギオスを倒したのです。今、エンディングの余韻にひたりながら、この手紙を書いております。思えば長い道のりでした。ゲームにはまり、学生の本分を忘れてしまったため、夜のゲームプレイを禁じられて、しかたなく朝早くや部活の後などに、ゲームをしたあの日。家族の選択を間違え、閉じ込められてしまったあの時。ファミコン雑誌のドラ・スレマップを見ようとしてしまったあの店。今までの苦労が走馬燈のように甦える……。ドラゴンスレイヤーⅣ、それは、俺の予想を超えた、すばらしい作品でした。このゲームには、RPG的要素に、アクションゲームを加えられ、さらにプラスαしてあります。これは実際にプレイした人でないと分からないでしょう。それはロマンと冒険そして感動です。年齢の差なんか抜きにして無条件に楽しめる。それがゲームなのです。みんなで、ゲームの感動、ドラスレⅣの感動を味わえる日が楽しみです。

オマエ、熱くなってるなー。でも卓也の気持ちわかるぜィ。(オヤジ)

ゲームをここまで楽しんでプレイするなんて本物バべ…。(バベてつ)

やったネ! (金)賞

規則が厳しいよォ

◉京都府 のり&たな 13歳

オヤジ、ちょっと聞いてちょーらい! オレは、ある塾の塾生なんだが、規則がムチャクチャなのよ! ゲームセンターへ行った生徒は、停塾3カ月の刑だし、その上に〝8月31日までファミコンを預る〟などという、とんでもない事をいってるんだぜィ。それにファミコンが戻ってくるかも定かではないし…。いったいどう思う、オヤジは?

ゲームセンターなんて朝の7時ぐらいに起きて行けるぐらいだし…。最近では、ミハリも強いから、BC京都まで行くしかないし。
オレはどうすればいいんだぁー。

そんな塾やめちまえ!(オヤジ)

ワー、厳しい塾だねー。楽しくない生活して勉強も楽しくできる訳ないよね。大変だ…。(バベてつ)

私の人生楽しいワ、(パ)賞

●テレホンカードのお知らせ 種類はドラゴンバスター、ドルアーガの塔、源平討魔伝の3種類。各1000円で50度数。限定各1000枚なので貴重品だ。すでに、ナムコグッズ販売店で予約販売を受け付けているぞ! キミの家の近くのお店にTELで確認してみてね。

ついに出た落第生！

衝撃の ことわざ予備校

ウニです。今月はちょっとイマイチの作品が多かったな…。来月はみんなガンバッテよ！　さて、今月から"予備校の規則"をつくったんだ。このままじゃ励みがナイと思ってさ。で、偏差値制度なしだ。まずは今月のレポートから。

作品１

どるあーがの手も借りたい

理由はネコよりドルアーガの方が手がたくさんあるから、便利だなと思って。けんめーに考えたネタだよ！

《東京都　ぎるがめす　15歳》

偏差値50　ん！、なるほど…。オモシロさにはちょっと欠けているけれど、女の子の作品だし、がんばりがみえるので今回は載せました。かわいくて好きな作品。㋩賞

作品２

骨折り損の入院三ケ月

（これはボクの友人のことです）

《富山市　福田剛士　13歳》

偏差値55　そりゃあ、大変なことだったねェ。笑いよりも何か納得させられてしまう作品というのが残念。なるほどねェ…。㋫賞

作品３

口だけ仕事人！

意味　どこの会社にも必ず一人はいる。口では「仕事やろー」と言いつつ、全然仕事やってない人。NG編集室にもいますよねー。オヤジさん。

《横浜市　あおP　?歳》

偏差値63　ゲッ、よくわかってるね、ピンポーンです。好きだなー、この作品。オヤジしっかり仕事しろよ。シュール！㊙賞

作品４

親しき仲にもゴム一枚

厚生省エイズ対策本部の標語？

《東京都　天野純一　?歳》

偏差値30　プイプイ！　私こんなの嫌い……だからキミは落第。でもよくNGにこんな作品を送る勇気があったね。それを認めて今回は載せてあげることにするね。でも、今はこのぐらい普通なのかなあ……。えー、やだなあ、㊎賞

では、来月は"ことわざ予備校模試"を行います。課題は"スポーツ"です。スポーツにからめた作品を送ってきてください。がんばってね。

偏差値規則

偏差値	区分	ウニ賞プレゼント
30以下	落第生	何にもあげないよ
30〜55	Cクラス	ナムコ下敷
56〜65	Bクラス	NG原稿用紙
66〜70	Aクラス	ナムコペンセット
70以上	特待生	NG原稿用紙＋ナムコペンセット

エントリーNo.1

ババてつの時間となりましたババ。今月もいたいた"でかした君"なかなか努力、根性を感じてしまったよ。では審査ババ！

●北海道　松原永季と仲間9人

私たちは、ナムコが大好きで、小沢純子さんの大ファンの高校1年生の女の子のグループです。この本、「バースデーブック」は、小沢さんのお誕生日プレゼントとして、友だちとアイデアをだしあって作ったの。内容は、小沢さんの作った曲のゲームのキャラクターがたち繰り広げるゲームです。3ヵ月かかってかかってやっと本ができあがりました。

審査員オヤジ　わー、すごい！　これは「でかした」㊎賞。小沢さんも、喜こんでいたよ。

NG支局　やっちゃんの河野名人に直撃インタビュー

ハーイ、やっちゃんですヨ。みんな、夏休みは、どーしているの？　ハダは黒くなった？　あー、海へ行きたーい！　でも時すでにオソシ…。そう、私は今月も、仕事に励んでしまったのだよ。そして河野名人にバッチリインタビューしてきたよ。…やっぱり大忙しの名人もハダは白かった…。

ゲームが上達する方法ってなあに？

Q　ボクは、13歳の中学生の男子です。ファミコンを始めて1年ぐらいになります。学校から帰ってきたらファミコンするのが、今一番の楽しみです。でもヘタクソです。なかなか友だちのように上手にならなくて困っています。河野名人はどうして名人といわれるまで、上手になったんですか？　教えてください。あと、連打のコツも教えてください。

東京都　多田栄二　13歳

んー、ゲームが上手になるには、短い時間に集中してゲームをプレイすることですよ。ナムコのゲームは、敵の攻撃パターンなど、ある一定の法則で構成されているから、その動きをつかめば、次はどんな敵がでるとか、どういった攻め方でくるのかというのが予測できるんだよ。それと、ナムコゲームの大きな特徴は、やっぱり、何度も何度も練習すると、学習効果によりゲームが上達するように、ナムコの開発スタッフは作っているんだよ。だから一回一回のゲームを頭をつかってプレイすると、上達が早くなるよ。

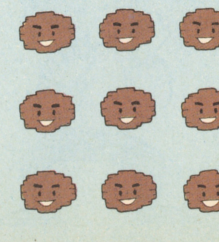
それから、連打のコツは別にないんだけど、どんなゲームでも連打よりテクニックが必要で、連打ができないとクリアできないゲームは今のところないので、あんまり気にしないで、テクニックをみがいた方がいいよ……ちなみに私は1秒間に、コスリで23発かな？　栄二くん、がんばってプレイしてみてね。

栄二くんには㋩賞プレゼント

バベが担当する てつじん頭脳養成クイズ　その5号

すまんこったババ！　ババ　ババ。いきなり謝るババてつです。何が？　えっ、7・8月号の答えのことババ。ババは答えのことをスッカリ忘れていたんだよ〜ん。で、答えは24・25ページの下段に書いてあるババからにして、このへんで許してちょっ！

今月は先に答えのこと言うババ。来月発表するけど、わかった人はNG編集室に答えを送ってきてほしいんだよ〜ん。正解者には、ドラスピのマンガ本を抽選で20人にプレゼントするババ！　じゃ問題だよ〜ん。ババの顔を串刺しにして―

いたい、いたいよ―、ババ―

下の図の9つのババの顔は、タテに3つヨコに3つで3×3が9ババ。それぞれの顔の間隔は同じだよん。それでね、直線4本のひと筆書きで、9つの顔を全部通してほしいんだよ。これは、難しいババ。ババの自信作なんだよん！　さーてわかるかな？

串刺しは痛いババ

大広告賞

私、ウニが担当する広告大賞の、コーナーです。先月はこのコーナーおもしろい広告が集らなかったのでお休みしてしまった…。でも今月はもう大丈夫、"んー、なるほど"となかなかの傑作品が集まったんだ。それで、来月は"ナムコの広告とコピー"を考えて欲しいんだ。優秀な作品の人には、やっちゃんに頼んで㊎賞から㋛賞まですべてプレゼントするよ！（尚、原稿などは申し訳ありませんがお返しできません。著作権は、すべてナムコのものとさせていただきます。）待ってるよ！

◀「カラいヨー！」兵庫県　はやとスピリット

（16歳の作品）義経さん、私の"カライョー！"食べたでしょ！　ウッヒェ〜。

ホー、私も食べたいな。㊙賞

▶「カメ」名古屋市　トクちゃん（?歳）の作品　"カメいりませんかー。こんなにおとなしいよ。パンパンッ！　ほーら300円だ"

私もカメ飼ってたことがあるんだ。㋩賞

京極院静鳳先生の書道塾

すず虫のやさしい鳴き声が聞こえる毎日でございます。みなさま、ごきげんいかがお過ごしでしょうか。今月も、楽しくお稽古をいたしましょう。　静鳳

長ーい夏休みは楽しかったですか。私は、池袋に行って来ました。今月は、個性的な作品が揃い、書道塾が活気づいて楽しくなりました。　墨すり番

▲斉藤まり子さんの作品

▲ナム子さんの作品

でた！破門第2弾！

▲小田原西武クレジット志沢店さんの作品

▲タコパイパイ君の作品

▲幹くんの作品

今月の成績一覧表

級	8級	9級	10級	破門
○内は今日のお点	矢間下・㊥	鈴木誉也・㊝ 山本孝・㊝ あおP・㊝ 榾上岳史・㊝ 時空戦士スピルバン・㊝ 戸田俊英・㊝ 松井利行・㊝ 辻村貴志・㊝	長屋篤典・㊝ 堀正明・㊝ 金子保・㊝ 龍魂・㊝ 池野明彦・㊝ 壺井昌平・㊥ ワーグナー・㊥ 大塚崇・㊏ やったぜカトチャン・㊝ ゲロペッチョ・㊝ 柏崎純也・㊝ いんちゃん・㊝ ゲゲゲのゲ・㊥ ブルースライム・㊥ 江崎春海・㊏	雲雀兵・㊰ 灰谷明治・㊰

書道塾入会の掟

一、競書出品について

(1)締切日は毎月25日の消切まで有効(休日の場合は順延)です。

(2)記名法は競書の左側に縦書きで、段(級)・氏名を書いてください。初めて出品する時は〝新10〟と書いてください。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書いてください。記名法が正しくない場合、規定外として審査されないこともあります。

(3)進級は10点たまるごとに一階級昇進します。

(4)沼のお点で破門になった方でも、15点分、得点がたまると二階級の進級のうえ、再入門が許されます。

㊫静鳳先生、まずは小田原西武クレジット志沢店さんの作品を…。

㊔細字を丁寧に書かれましたね。書を見ると、とてもやさしい感じがして、思わず行きたくなってしまいますね。お点は優といたしましょう。

㊫はい、では、タコパイパイ君の〝なむこ〟をお願いいたします。

㊔タコパイパイさん、一字一字をしっかり書いておりますね。あとは〝なむこ〟ですから品を少し加えてくださいまし。

㊫お点のほどは。

㊔この方も優といたしましょう。

㊫次は、まり子さんの作品です。

㊔…。〝金の舟歌〟とは、どのような意味なのでしょうかね…。

㊫えーと…。私には理解できませんね…、ワーグナーくんのファンということですから、静鳳先生、これはきっと私どもには、わかりません。あの…、作品はいかがでしょうか？

㊔そうですね、元気が少し欠けています。夏バテでしょうか。天です。

㊫それでは、ナム子さんの作品を。

㊔〝かい〟この方も書が夏バテしております。ですけれど、絵がすばらしいですね。ロがなかったので、わたくしが筆を入れてみました。

㊫お点のほどは…。

㊔はい、優といたしましょう。この方のような自由な発想は楽しいですね。お次は。

㊫最後の作品です。幹くんが〝反〟を書きました。

㊔まあ…、やってくださったわね。最終画のハライが、紙からでてしまったのが、〝反〟らしくていいですね。お点は、秀といたしましょうね。

㊫はい。優と秀のお点をいただいた方は、来月は9級で出品されてください。また、作品のご批評はいただけなかった方は成績一覧表を見て出品されてください。あと…、今月も〝ハ◯ソン〟という作品を書かれた、雲雀兵くんと、奇々◯界を書かれた灰谷明治くんが、残念なことに、〝沼〟のお点といただいて破門となってしまいました。15点得点をためて、早く再入門されてください。

㊔ごめんくださいまし。

二、競書審査結果について

〈段級制度〉

階級	資格
師範	八段の者で師範取得試験の合格者
弟子	有段者(初段〜八段)
見習	有級者(新規入会者〜1級)

●こんな得をつくってしまいました

師範	師範免状と師範看板
弟子	昇段ごとに免状進呈・雅号(名前)与える
見習	5級以上昇級に免状進呈

〈得点表〉

段階	得点
秀	15点
優	10点
天	5点
中	1点
地	−3点
沼	破門

あなたとNGをム・ス・ブ　まか・キュー　テレホン・大・作・戦

残暑！ウルトラ・イントロ・ブロックパズル

2回も元気新聞をお休みしちゃって淋しかったよー。だから今回は、夏休み最後のお楽しみ企画として、〝ウルトライントロブロックパズル〟をお送りします。これはちょっと難しいぞ。宿題の追い込みで慌ててるキミも気分転換に挑戦してみてね。

〈パズルの解き方〉

テレホン大作戦でウルトライントロの出題をします。ただし今回は2回聞かないとわからないんだよ！　イントロの答えがわかったら、まずブロックのそれぞれ一辺に書き込んでおいてね（第一問の答は①→から）それでブロックパズルの6ピースが全て完成したら、大枠にピッタリ収まるようにうめてね。きちんとブロックが入ったら、マス目上のＡＢＣＤＥ順に文字を並べるとー、あるコトバになったでしょ、それが答え！

答えをハガキに書いて送ってきてね。正解者の中から抽選で5名の方に、ナント、**まかキュースーパープレミアムウォッチ**をプレゼント。すごいでしょー。ハガキ待ってるよん。

〆切は9/24(木)消印有効、次号で正解を発表します。
当選者はその後のテレホン大作戦で発表！　お楽しみに。

・1回目の出題　8/26〜9/9　・2回目の出題　9/10〜9/24

●ネタくれ　新企画！「NGコピー教室」担当・オヤジ。NGってどんな雑誌なのか、パッとわかるコピー(標語)を考えてくれ。良いコピーはそのままNG編集室で使うぜィ。(尚、著作権は全てナムコのもの)よろしくな。

特別企画

人気番組「ラジオWAアメリカン」
聞いたことないなんて、言わせないぜ！

ラジアメの舞台裏をドーンと大公開
これがラジアメだ!!

ラジラジって、毎週ラジアメ聞いてても、ラジアメがどうやって作られるのかなんてことを知ってる人は少ないよね。そこで今回、NG編集室が突撃取材をしてきました。なっるほどーっと発見がいっぱいの、楽しい特別企画だよ。

青春のひとときにラジアメを♥

▶どのハガキを選ぼうかなあと思案中の洋美さん。これが生きがい。ワクワクするひとときです。

どんな人が作ってるの?

ラジアメっていえば洋美さんと鶴間さん。でもその他にもいろいろな人が番組作りに関わっている。それはナムコのスタッフや、PRPという制作会社の人など、様々だ。そして、みんなそれぞれの立場と役割がある。そこで、ちょっと、この関係をさぐってみよう。

●ナムコは何をしてるのか――

ナムコはラジアメのスポンサーだ。スポンサーっていうのはお金を出しているってことなんだ。具体的にはCMが入ってるってことでわかるよね。これはテレビ番組なんかでもそうでしょう。普通はそれだけのケースが多いんだけど、ナムコの場合はちょっと違う。口も出してしまうのだ。できれば、協力していっしょに作っていこうというのがナムコの姿勢(!?)。その最も大きな成果が、ふれキャンかもしれないね。

ナムコスタッフは、田井凡人、マスター河村、ロッキー石井。そしてたまにNG編集者も加わるぞ。変なスポンサーでしょ。

●PRPは何をしてるのか――

PRPは企画制作を担当している会社なのだ。企画制作って何?って言われると、こりゃあ難しいね。つまり、どんな番組を作るか考えて、洋美さんと鶴間さんと連絡をとり、録音し、放送局へ送るっていうような仕事をやっているんだ。もちろんふれキャンの企画なんかもそう。

そのPRPでラジアメを担当しているディレクターが中村さん。彼がラジアメの総監督なのだ。

▲もうがまんできないワとパワー補給中です。

●ラジアメで作ったテープは、完全パッケージ、略して完パケと呼ばれている。その意味は、放送局へ送るとそのテープをそのまま使えるように、CMも入れて完全に編集されているってことなんだ。だからPRPの編集はなかなか力が入ってるんだよね。

厚いガラス越しに飛びかう指示
本番中のスタジオ

つるまさん
ひろみさん
中村ディレクター

●鶴間さんと洋美さんの役割は——

鶴間さんは、陰の仕掛人と言える人。番組の構成を担当している鶴間さんの職業は、放送作家なのだ！

〔表Ｉ〕ラジアメの１週間

月曜日	ハガキセレクト、録音、編集等と最も忙しい１日！	
火曜日	各局用にダビング	
水曜日	各局へ郵送	
木曜日	各局へ到着	オモカセベスト３のセレクト
金曜日	各局番組セット	構成の打ち合わせ
土曜日	オンエア	
日曜日	オンエア	

ハガキやオモカセを選ぶセンスは彼のものなのさ。

そして洋美さんがDJ。番組の顔、いや声なのだ。すごい人気だよ。

●スタジオの土屋さんは——

録音の日に欠かせないのが、このスタジオの主、土屋さん。職人技でテープを編集してくれる。

というように、いろんな人が、動いているってことが見えてきたかな。では、番組作りはどんなスケジュールで進んでるんだろう。

どうやって作るの？

●週単位のタイムスケジュール

キミは気づいていたかな？ この番組は生放送ではないんだ。だから、録音した日と放送した日には少々のズレがある。じゃあ、いつ録音するのかっていうと、マンでぃ、月曜日なのだ。週単位の放送だから、週単位のスケジュールで動いているんだよね。表Iを見てくれればわかると思うけど、みなさんが聞く日は、録音の4、5日後なのさ。

●とっても忙しい月曜日——

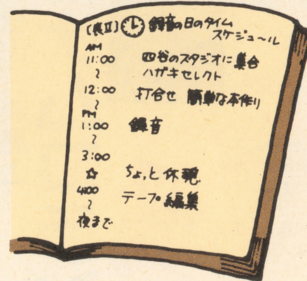
月曜日は録音の日。スタッフたちが四谷の録音スタジオに集合する。スタジオには笑い声の中にも少し緊張がある。おもしろいハガキが来てるかな、とか、声の調子はどうかな、やっぱり気になるものなんだよね。

午前11時、ハガキを選び出す。これは、洋美さん、鶴間さん、中村ディレクターの3人で決めるんだ。毎回平均して来るお便りは約200通。超スピードで目を通すから、速読の技術が身につきそう。

▲こんなにたくさんあるストップウォッチ。まさに秒刻みの仕事なんだ！

▼つなぎがうまくいかないなあ、どうしましょう、ムムム…なんて相談中の中村ディレクターと土屋さん。

そして簡単な打ち合わせをする。今日は、ここで笑いをとろう、な〜んてね。(でも考えすぎると笑えなくなっちゃうんで、ここが微妙なのだ！)

午後1時、いよいよ本番スタート。オープニングの音楽が快い。やるぞ、がんばろう、なんて、気分がだんだんのってくるんだ。

洋美さんの明るい声が、スタジオ狭しと響きわたる。鶴間さんの合いの手が入る。いい感じだ。でも、中村ディレクターの厳しいチェックが入り、時々やり直しに…。めげるな洋美！ 立ち上がれ。こうして録音のための数時間は、プロの仕事場という空気の中であっという間に過ぎていくのだった。

〔表1〕月曜日のタイムスケジュール

〔表II〕録音の日のタイムスケジュール

AM 11:00〜	四谷のスタジオに集合 ハガキセレクト
12:00〜	打合せ 簡単な本作り
PM 1:00〜3:00	録音
☆	ちょっと休憩
4:00〜夜まで	テープ編集

午後3時(時には4時!?)、「おつかれさま〜」の声。ホッと一息。やっと腹ごしらえができる。

こうして、鶴間さんと洋美さんはスタジオを出るのだが、土屋さんと中村ディレクターは、テープ編集にまだまだ忙しい。「早く終わってビールが飲みたいなァ」などとつぶやきながら、リスナーのためにがんばろう、と夜遅くまで汗を流すのだった。…とまあ、これがラジアメの忙しい一日のすべてなのだ。

ラジアメは、こういう人たちによって、こんなふうに作られてるんだということ、わかってくれたかな。え？ 僕が紹介されてないぞって？ あ、社長、すいません。それはもう当然すぎるぐらいだったので、つい忘れて…。他にもラジアメを陰でささえる人はいっぱいなのです。みなさん、これからもラジアメをよろしくねー。

君は知ってる?

ラジアメの歴史

ラジアメのアメリカンは、米国のことではない。あのコーヒーのアメリカンのことなんだ。軽〜いのりで何杯でもいける、つまり長く続く番組をということでこんな名前になったのさ。今から約6年前、56年4月にスタート。かなりの歴史でしょ。

企画、制作はPRP。そして提供はナムコ。でもゲーマーのための番組ではないよ。普通の中高生のみなさんに楽しんでもらえるような番組を作ろうというのがねらいなんだよね。最初の4年間は、大橋照子さんがDJをやっていたんだけど、現在は、ご存知斉藤洋美さんが活躍中！構成&お相手は、ずっと変わらず鶴間さん。という訳で、これからもこの歴史が続いていくように、みんなで応援してね。

ラジアメはみなさんのお便りがすべて

投稿待ってるよォ！

おハガキ投稿のコツ

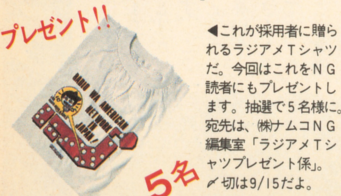
ラジアメへのおハガキは、録音直前の、月曜日の午前中まで待ってるんだ。だから、土曜の夜の放送を聞いた人がソク、ハガキを出せば、次の放送に間に合うかもヨ。そうでない時は、たいてい一週間ズレちゃいます。コツをつかんで送ってね。

オモカセご応募のコツ

オモカセは、ハガキと違って選ぶのに時間がかかるから、発表も遅くなるけど、気長に待っててね。 あと、送ったすぐ直後に採用されなくても、キープってグループに入っていると、ずっと後で１位か２位になるということもあり得るから乞う御期待。

プレゼントも用意しているョ

ハガキやカセットが採用になった方にはステキなプレゼントを差し上げています。どしどしご応募くださいね。

■宛先■
〒102-91 東京都千代田区麹町郵便局私書箱36号
「斉藤洋美のラジオはアメリカン」

プレゼント!!
5名

◀これが採用者に贈られるラジアメTシャツだ。今回はこれをNG読者にもプレゼントします。抽選で５名様に。宛先は、㈱ナムコNG編集室「ラジアメTシャツプレゼント係」。〆切は9/15だよ。

※オモカセというのは、リスナーが送ってきたオモシロカセットを流す、番組の中の一つのコーナーのことなんだ。

●P17 EXERCISE "REWARD" の和訳は、①「やるぜ」「ありがとうございますババ」 ②「何が入っているんババ？明太子ババババ？」「あててみろよ」 ③「ブー、残念でしたぁー」 ④「うれぴー」「へへッ」という会話でした。

ロケーションネットワーク

全国のNGレポーターのみんなのガンバリで今月も元気なページができ上がりました。今回の報告は北海道・岐阜・愛媛・福岡からのレポートとクエスター・キャンペーンのお知らせだよ。ヨロシク。

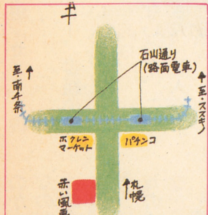
北海道 うめさんオススメでっかいお店だよ

プレイタウン 赤い風車

レポーター うめさんからの報告だよ

札幌駅から市電で約30分。石山通り駅で降りて5分程歩くと、そこに「赤い風車」通称〝アカフー〟がある。ちょっと遠い? でも一度は来る価値があるよ。なにしろ、店長の福士さんのモットーは〝何でも揃っているゲーセン〟というだけあって、20台入る駐車場、安くてうまい食事、ビリヤード…本当に何でも揃ってる。他に方針を聞いてみると、お客さんの7割が大学生なので、彼らに満足できる店作りをと考えているんだって。つまり、大人の楽しめるお店をめざしているんだ。次はダーツも入れてみようというんだからなかなか意欲的。さすが北海道! といえる広さも自慢の赤風は、みんなが来るのを待ってるよ。〈うめさん〉

◀このプレイタウンという名前は、ナムコの直営になる前の名残りだそうです。キャロットじゃないのもめずらしいね。

▲いやー、この前ゲー○ストに載ったのに、また有名になっちゃうな〜、と喜ぶ店長の福士さん。

〈プレイタウン赤い風車〉(直営店)
住所 札幌市中央区南23条西11-2-3
TEL 011(563)7023
営業時間 AM9:00〜AM12:00年中無休

岐阜 みんなで来たい、ファミランラン♪

レポーター 斉藤くんからの報告だよ

イトーヨーカドー各務原店 ファミリーランド

▲サブマリンを楽しむ友人YとK。

イトーヨーカドーの2階に上ると「ファミリーランド」があります。店内は広くてゆったりしていますが、休みの日は人でいっぱいです。ここのゲームコーナーは、ハッピーランドと呼ばれ、最新の人気の高いゲームがそろっています。店員さんたちは、とても熱心で優しい人です。ちなみに僕や友人たちは、ここの常連です。そして僕たちは、ここを略して「ファミラン」と呼んでいます。大人から子供まで楽しめるこのファミランにぜひどうぞ。〈斉藤〉

〈イトーヨーカドー各務原店ファミリーランド〉(直営店)
住所 〒504 岐阜県各務原市蘇原青雲町4-1-1
TEL 0583(89)4337
営業時間 AM10:00〜PM7:00 火曜定休
〔交通〕JR東海高山線蘇原駅から徒歩25分
名鉄各務原線六軒駅から徒歩15分

愛媛 太陽の光がいっぱい明るい屋上遊園

松山三越屋上 ナムコランド

レポーター P・N DOTMAM くんからの報告だよ

▲屋内のゲームコーナーでロボサッカー(ナムコ)を楽しむ少年たち。
◀明るく楽しい屋上遊園だよ

松山城のすぐ近く、松山三越の屋上は、とっても明るく楽しい雰囲気。ここは、遊園地と、ゲームコーナーとに分かれているんだ。遊園地には観覧車やバッテリーカーや木馬なんかがある。ゲームコーナーでは、僕はメトクロをやり、ラウンド29でゲームオーバーになっちまったい。また、ワギャンやエレメカもいっぱいあるよ。来てみたくなった人は、市電の大街道で降りてスグだよ!〈P・N DOTMAN〉

●7月号“元気新聞”の「バベてつのクイズ」の答えは、“ウニ編集長”だったんだよ〜ん。理由は、鏡は見た角度(入射光線)と反対側の同じ角度(反射光線)の所にあるモノを映すからバベ! 難しかったバベ? こうしてだんだん頭が良くなってくるバベ、バッベン。

ハイスコアに挑戦しに来ない!?

福岡

レポーター徳田くんからの報告だよ

スコーレタウンビル ナムコゲームプラザ

▶中央がナムコのお店。

▶店員さん一同。左から小田さん、伊藤さん、平田店長（お母さんのような存在）。気軽に話ができるやさしい人ばかり。ゲームも親切に教えてくれるよ。

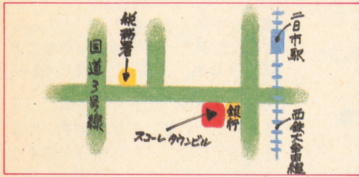
▲常連のみなさん。みんなとてもゲームが上手です。

西鉄二日市駅を出るとすぐ目の前に、スコーレタウンビルがある。このビルには、銀行、レコード店、ベアサロン、本屋などがあり、2階にかわいいオシャレなナムコのお店があるよ。店内はちょっと狭いけど、中はニューゲームと大型ゲームでぎっしり。お客さんは、中、高生が中心だけど、小さな子供や女の子たちも楽しく遊べる明るい雰囲気だよ。

それから、壁にはスコアボードがあり、毎日ゲーム少年たちがハイスコアをめざしてゲームの練習に励んでいるんだ。ゲームに自信のある方は、ぜひともこのスコアに挑戦しに来て下さいね。〈徳田〉

スゴイ!!

▲これが名物のハイスコアボード。毎日のようにスコアが変わります。

国道3号線
筑紫署
二日市駅
銀行
スコーレタウンビル
西鉄大牟田線

〈スコーレタウンビルナムコゲームプラザ〉
住所　〒818 筑野市大字二日市568の1
TEL　092(925)3993
営業時間　AM10:30（日曜日は10:00）〜PM8:00 年中無休

新作 QUESTER キャンペーン

キミのクエスター 攻略法 & オリジナル画面 コンテスト

作品大募集!!

ドシドシ応募して、ステキなプレゼントをもらっちゃおう！

才能をためしてみないか？

クエスターの登場を記念して、みなさんから、攻略法とオリジナル画面のアイデアを募集することになったよ。さて、どんな内容かというと、

攻略法 これは、ナムコが指定した面について、どういう順序でブロックをくずしていくといいかという攻略法を考えてもらおうというもの。

オリジナル画面 これは、キミ自身で、ブロックの構成や特殊なアイテムを考えてもらうというもの。

両方とも考えても片方だけでもOKだよ。優秀作品を出してくれた方上位5名は、NG11月号誌上でご紹介するうえ、NGオリジナル時計をプレゼントします。そして、参加者全員の中から抽選で5名の方に、ナムコポスター5枚セットをプレゼントします。応募方法をよく読んで、ふるって参加してちょうだいねー。

●**応募方法**

ナムコの直営店の内、クエスターキャンペーン参加店に行って、応募用紙をもらい、またここに提出して下さい。キャンペーン参加店は、全NGを置いてあるお店の約2/3ですから、お近くの直営店が参加しているかどうか、電話で確認してね。

●**発表**　NG11月号誌上

●**〆切**　9月25日

※詳しくはお近くのナムコ直営店でおたずね下さい。

NGロケーション探険レポーター 活動報告

8月号から本格的になってきた、全国のレポーター諸君からの報告、読んでもらえたかなー？　炎天下の街をカメラ片手に歩き回わってくれたレポーターくんどうもありがとう。まだまだ写真がボケてたり、文がまじめすぎてカチカチだったりと未熟なレポーター報告だけど、これからもこのロケネットをよろしくね。それから、レポーターでない、普通のNG読者のみなさんも、ゲームセンターでのおもしろい出来事やエピソードあったら、どしどし**「ロケネット」**係へ送ってちょうだいね。待ってまーす。

■同人誌から
■おもしろコーナー
■拝見

『ゲームフィールド新聞KICK OFF』より

これは、仙台のナムコ直営店「ブックンタースクラム・ゲームフィールドキックオフ」というお店から出ている新聞だよ。

●**キックオフで見かけた妙な客**

●ワギャンを大声でやり過ぎて貧血でたおれたバカ。
●アウトランをやる前にシートベルトを捜す人。
●任天堂VS筐体のボタンで1秒間16連射をする人
●ゲームセンターでワルキューレの冒険をクリアした人
●自動販売機のボタンを連射する人
●ゲームセンターで飯を食い寝る人

〈松山三越屋上ナムコランド〉
住所　〒790 松山市一番3－1－1
Tel　0899(45)3－1－1
営業時間　AM10：00〜PM6：00
土日祝祭日はPM6：30まで。

●8月号“元気新聞”の「バベてつのクイズ」の答えは、4・7・9の3枚のカードなんバベ。考え方は252を割れない数字と、カードは1ケタだから9×9の範囲を越えるものを除外するバベ！　“6”を“9”とみるのが、バベ流の頭のツカイドコロなんだよ〜ん。

NGファンアンケート

つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

1. 今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
2. 今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
3. あなたの好きなタレントは誰ですか?
4. NGはどこでもらいましたか?
5. どんな立体モデルキットがほしいですか。(高橋フィギュア名人)
6. あなたの兄弟について教えてちょうだい。(S子)

アンケート報告

どうせやるんだったら、サンタのように人に幸せを与えられる仕事がイイナ。

コンニチワ! S子よ。
新学期も始まって、季節は秋へ。稔りの秋。食欲の秋。秋は今までやってきたことの成果がでるときね。
夏休みにボーっと過ごした人は、ちょっとヤバイかなぁ。まぁ過ぎたことはしょうがない。気づいた今日から、またハッスルしましょ。
では、今月は「幸せを与えてくれるお仕事」について考えてみるわ。

7月号の質問から

⑤人に幸せを与えてくれるお仕事を一つあげてちょうだい。(S子)

1位 本に携わる仕事
〔本屋、作家、編集者、ライター、NGをつくっている人など〕
2位 ラジオのパーソナリティ
〔例えばラジアメのひろみさんのようなDJなど〕
3位 飲食にかかわる仕事
〔駄菓子屋、コック、食べ物屋、屋台など〕
その他 おもちゃ屋、牧師、医者、宝くじ屋、バキュームカーの運転手、ゲームメーカー、デパート、花屋など

文字を通し幸せを与えられるかな? 文字の奥に幸せを感じとれるかな?

みんな、さすがNG読者だけあって、本に関心があるみたいね。作家、ライター、編集者などとあげてくれた人が多かったわ。童話作家と答えてくれた岩波潮くんは「上手な文章は、小さな子供だけじゃなく大人にも幸せな気持ちを与えてくれる」と書いてくれたけど、確かに読んでいてここちよい気持ちにしてくれる文章ってあるものね。詩などもその一つだけど、言葉の奥に秘められたものっていうのかなあ。幸せを願って書かれたものだったらその幸せが、楽しさを書いたものだったらその楽しさが、怒りだったら怒りが、文字の奥から伝わってくるのよね。でもこれは、受ける側(読者)にそれをキャッチする感性がないと話にならないのだけど……。

古事に「眼光紙背に徹す」という言葉があるわ。目の光が紙面の裏まで突き抜けるくらい深く、その文章の持つ意味を探ろうとする鋭い読み方のことをいうの。そこまでいかなくとも、文字の背後にあるものを感じようとする姿勢って大切だと思うわ。

NGの奥からは何が感じられるかな?

普段、なにげなく使っている言葉。本来は、幸せを導くためのものだった。

2番めに多かったのは、ラジオのパーソナリティという答え。ラジアメのひろみさんのように人を笑わせ、明るくしてくれるDJが人気のようね。DJは言葉が命の仕事。

言葉が人に与える影響って大きいと思うわ。たった一言の言葉でも、人を喜ばせることができるし、反対に傷つけることもあるわよね。

本来、言葉は人に幸せを与えるために、人間に与えられたものだったのよ。特に日本は古代から「言霊の幸はう国」といわれていたらしいわ。言葉に霊力があって、いいかけられた相手に幸せをもたらすと、信じられていた国なの。

だから昔の人は、言葉をとっても大事にしていたらしいけど、今の若い人たちは言葉の使い方が乱れてきたみたい。これでは、言葉の持つ威力もなくなってしまうわね。どうせ使うんだったったら、楽しく、幸せになる言葉を使いたいものね。

幸わせを与える仕事? どんな仕事だって幸せを与えることはできるさ。(富山 横山慎一)

S子はおふろ屋さんが最高だって思っていたけど、おなかがすいたままお風呂にはいったら気分が悪くなるかもしれないなんてお便りもあったのよ。(それもそうねぇー)

横浜市の大跡光和くんは「仕事ではなく、その人の人格によるものではないでしょうか! 例えば、パーツボックスの肥後さんとか…」という意見。確かに、どの仕事が幸せを

与える与えないとかの問題ではないみたいね。

だって世の中の仕事は、みんな人のためにあるんだものね。食べ物屋さんだってバキュームカーの運転手さんだって、みんな、ないと困っちゃうもんね。どんな仕事であれ、その仕事を通して、人に幸せを与えたいという願いがあれば、与えられるのかもね。

みんなも将来、どんな仕事についたとしても、その道では誰にも負けないくらい人に幸せを与えられるようがんばってほしいわ。

もちろんNG編集室のスタッフだって、そのつもりでますますハッスルしちゃうもんね。

NGファンアンケートプレゼント

アンケートに答えて下さった人の中から抽選で、次の賞品をプレゼントいたします。

①高橋フィギア名人より "カイ"のプラキャストモデルキット(15名)
◀これは、高橋フィギュア名人が仕上げた完成品。みんなにプレゼントするのは、彼がNGファンのために型からおこしてくれたオリジナル原型です。

②ファミリースタジアムパズル〈ショウワノート〉(5名)

③ドラゴンスピリットのポスター(10名)

NG NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
月刊 NG 9月号
昭和62年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311(代)

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

気分転換はもっぱら寝る! 食べる! これでパワー全開

浅香唯

YUI ASAKA

みなさんお待たせしました。『スケバン刑事』の体当たり演技で、ナマ傷のたえない浅香唯ちゃんがお客さまで～す。今回は趣向を凝らし、スケバン風にカッコよくテンポアップして、一問一答形式でインタビュー。唯ちゃんもノリにのってリズミカルに答えてくれましたゾ。

さあ～、唯ちゃんとのQ&A、一気にまいります。

茶目っけたっぷりの唯ちゃんのおもしろアンサーに注目を!!

■スポーツ編

―スケバン刑事ではめいっぱいカラダ張ってやってるけど、運動は得意なほう?

♥ノー! (力をこめて)

―運動会での得意種目は?

♥応援と玉入れ。これはもう得意中の得意!

―苦手だったのは?

♥ウ～～ッ、実は走るの苦手なのぉ。だからスケバンの撮影はタ～イヘン。

―得意なものもあるでしょ?

♥バレーボール。球技は相性がいいみたい。

―応援している野球チームは?

♥もっち、巨人で～す。

―あこがれているスポーツ選手っている?

♥西武の渡辺選手。カッコいいですよねぇ(といいつつ、ふ～、とためいきをつく)。

―これからやってみたいと思っているスポーツは?

♥ムフフフフ、お相撲(みんな大爆笑。スタッフ一同大ウケでした)。

―健康のため毎日何かやってる?

♥肝油を食べてま～す。

■食べ物編

―食べ物で好きなもの、キライなものをあげてみて?

♥焼き肉がだ～い好き。特にタン塩に目がないですネ。これだけは食べられないってのはギョウザ。もうぜんぜんダメ。

―アイスクリームをトリプルで食べるとしたら?

♥チョコチップにバナナ、ストロベリーにしま～す。

―お寿司やさんに入って、イチバン最初に食べるものは?

♥ネギトロ。

―今、やみつきになっているお菓子ってある?

♥いっちゃっていいのかなぁ。雪印の「とってもゼリー」。

―今日一日食べたものは?

♥お弁当にシュークリームでしょ、それにクラブハウスサンドイッチ。

■遊び編

―夢中になってる遊びってある?

♥トランプ遊び。

―ファミコンとかゲームセンターなどのゲーム機器での遊びはしないの?

♥やりたいと思うけど、のめりこんじゃいそうだからやらないの。でも、いつかはやっちゃうネ。その時はナムコさんのゲームにします。エヘヘ。

―いつも読んでいる雑誌は?

♥『オリーブ』。

―今まで読んだなかで感動した本は?

♥『孤島の野犬』。

―最近みた映画は?

♥『ローマの休日』をビデオで。

―唯ちゃんのおすすめ映画を3本あげてみてくれる?

♥『悪夢のナイトトレイン』、『ザ・リッパー』、『子鹿物語』。私ホラー映画大好きなんですよぉ。見るとやみつきになっちゃいますヨ。

―お休みの日はなにしてるの?

♥部屋でボーッとしてるほうが多いかな。

―もし一週間休みがとれたらなにをする?

♥田舎(宮崎)に帰って友達と遊びたい。

―プライベートではどんな曲聞いてるの?

♥当山ひとみちゃんとかSCOOPの曲をよく聞いてます。

―気分転換のしかたを教えて?

♥ひたすら寝る! 食べる! もうこれにかぎる!!

■仕事編

―小さいときから芸能界に憧れていたの?

♥小さいときは獣医さんか保母さんになりたいと思ってました。

―芸能界で仲のいいお友達は?

♥大西結花チャン、中村由真チャン。だって姉妹だもん!!

―芸能人の中でステキだなと思ってる男性は?

♥名高達郎さん。うわ～っ、いっちゃった。

―仕事面で目指す人は?

♥中森明菜さん。

―「恥かしい」って思うような仕事での失敗談はある?

♥スケバン刑事の撮影後、梵を額につけたまま町に買物に行ってしまい、恥かしいおもいをしました。

―これからどんな仕事をしていきたい?

♥歌とドラマを両立させていきたいと思います。

いかがでしたか。

カラッと明るい唯ちゃんの魅力がみんなのところまでとどいたかな?「NG読者のみなさん、いつまでも唯のこと応援してくださいネ」と最後に読者へのメッセージも忘れなかった唯ちゃん、カワユイなぁ。

プロフィール■昭和44年12月4日、宮崎県生まれ。血液型はA型。60年6月に『夏少女』でレコードデビュー。現在は、映画にラジオ、CMにと大活躍。代表作は、フジTV系の月曜ドラマランド『一休さん』に、もちろん目下出演中の『スケバン刑事III』。シングルレコード『瞳にストローク』も好評。

月刊NG No.11

昭和六十二年九月一日発行（毎月一回一日発行）第二巻第九号通巻十一号
編集人 山下正
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2−8−5 株式会社ナムコ
電話（756）二三二一
一五〇円